DVD9 JOC FULL TWO WORLDS GAME OF THE YEAR EDITION

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Noiembrie 2009 14,99 LEI

Supliment LEVEL orange mobile

LEVEL NOIEMBRIE 2009

RAGE ■ DARKSIDERS ■ TALES OF MONKEY ISLAND - EPISODE 3 ■ HEROES OVER EUROPE ■ KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS



NEED FOR SPEED SHIFT

DARKSIDERS WET MINI NINJAS FIFA 10 RACE PRO MAGESTY 2 GUITAR HERO 5

5 948490 250039 00911

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan.badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian.dumitru@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp, Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro), Marin Nicolae

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici
(ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea
(contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură
(emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA
Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediție.

JOACĂ-TE!

Te-ai săturat de politică? Nici n-aveai cum, pentru că ești un maaare norocos și trăiești în România unde ea nu există. Ai fost trădat(ă) în dragoste și nu știi cum să te aduni de pe jos? Curaj, ia un făraș și dă-ți o mătură, că doar nu ai mâini de mămăligă, iar dacă mai ai cu ce, apucă-te de joacă! Da, joacă-te. Mai mult, mai puțin, în timpul liber, la munte și la mare, măcar acum când sfârșitul de an a adus și continuă să ne aducă jocuri bune și pufoase mai ceva ca pâinea caldă, căci NeFeSe-ul a înviat, iar fotbalul e din nou la modă.

Seria aparițiilor ce nu trebuiesc ratate a început deja, iar jocurile bune promit să ne țină de cald până prin aprilie. De toate genurile, mărimile și la prețuri pentru toate buzunarele. Relaxează-te, chiar și în reprize scurte, pentru că apoi vei vedea altfel viața. Poate mai roz, cu perspectiva banilor în buzunare și prețuri mai mici la Red Bull și Whisky (he...). Numai să nu cumperi jeguri. Chiar și așa, îți înveți lecția și mergi mai departe, că doar mai sunt atâtea... Și femei și jocuri, iar noi suntem aici tocmai ca să-ți deschidem ție ochii. Mă refer la jocuri.

Pentru că un joc bun nu a omorât niciodată pe nimeni, iar tu, cel cu creierul spălat în 20 de ani de muncă silnică pe viață, meriți câteva clipe de relaxare. Uită de politică (care politică, bă?), uită de dezamăgiri, măcar puțin, cât să-ți mai tragi sufletul. Pune mâna pe un joc bun și profită cât mai ai timp, pentru că se poate și mai rău (vorba lu' șefu, să trăiți, șefu'!). Că doar vin alegerile și odată cu ele posibilitatea intrării într-un rahat fardat și mai mare.

Votează. Votați, legumelor, dați sistemului un pumn în gură! Păcat că nu prea avem de unde alege...

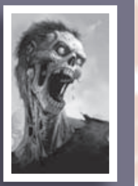
P.S. Iar dacă merge treaba și se schimbă ceva în bine, rugați-vă și pentru mine. Rugați-vă să se ieftinească PS3-ul, că Xbox 360 am. Bine?

■ **KiMO**



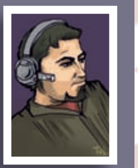
CUPRINS

KiMO



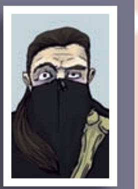
1. WET
2. Need for Speed: Shift
3. Mini Ninjas

Koniec



1. FIFA 10
2. Need for Speed: Shift
3. Guitar Hero 5

cioLAN



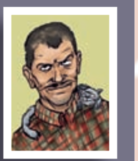
1. Tales of Monkey Island
2. Mini Ninjas
3. WET

BogdanS



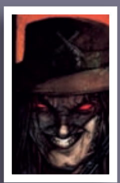
1. Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback
2. Lenovo ThinkPad W700DS
3. Empire PS-2120D

Marius Ghinea



1. Need for Speed: Shift
2. RACE Pro
3. Tales of Monkey Island

Caleb



1. Mini Ninjas
2. Anno 1701: Dawn of Discovery
3. WET


Titlul care ne face cunoștință cu Rubi Malone, cea ma ihard-core femeie care a blagoslovit vreodată un joc video.
60
WET


64
Natură moartă cu pectorali.
Champions Online


32
Regele sportului rege se întoarce în sufrageriile noastre.
FIFA 10

CUPRINS DVD

Demo

Machinarium / Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim / Twin Sector

MODs

Archasis II (Unreal Tournament 3) / The Ball – Hueca (Unreal Tournament 3) / Savanna2Jungle (Crysis) / Strider Mountain (Half-Life 2)

Media
Filme

Assassin's Creed 2 / Divinity 2 / Dragon Age: Origins / Grand Theft Auto IV: Episodes from Liberty City / Modern Warfare 2 / Operation Flashpoint: Dragon Rising

Imagini

Darksiders

Wallpaper

Darksiders / Forza 3 / Mini Ninjas / Need for Speed: Shift / UFC 2009 Undisputed

Screensaver

Grand Theft Auto: Chinatown Wars

Drivere

ATI Catalyst 9.8 Cu Control Center / NVIDIA ForceWare 190.62

Patch

Two Worlds v1.7b

Antivirus

AVG Free Edition 8.5 420a1708 / Trojan Killer 2.0.4.9

Freeware

7-Zip 9.07b / ATI Tray Tools 1.6.9.1391b / CCCP Codec Pack / Nero 9 Free / OpenOfice.org 3.1.1 Final / RivaTuner 2.24b / VLC Media Player 1.01

Shareware

Total Commander 7.50 RC2

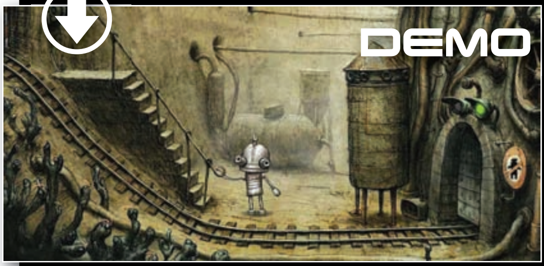
EXTRA

Truck Racing by Renault Trucks (versiune completă) / Bang Camaro – Revolution Music Video / LEVEL DVD Finder

DVD HIGHLIGHTS

MACHINARIUM

O aventură de zile mari într-un puzzle fascinant. Machinarium nu vă va dezamagi.



ARCHASIS II

O conversie totală pentru Unreal Tournament 3, ce are acțiunea plasată într-o lume fantasy a magiei și luptei cu spada.



MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM

Un joc de strategie cu influențe fantasy foarte accesibil, numai bun pentru novicii genului.



STRIDER MOUNTAIN

Un mod single player pentru jocul Half Life 2 care ne aruncă din nou în bocancii lui Gordon Freeman, într-o nouă misiune de tăbăcit funduri Combine.



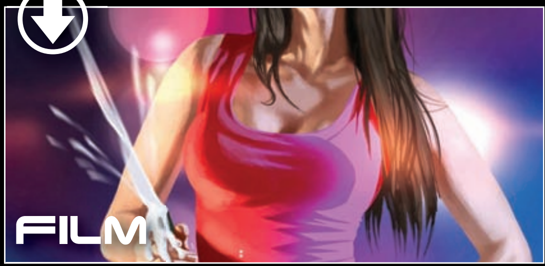
TWIN SECTOR

Un first-person doldora de puzzle-uri a căror rezolvare implică două mănuși magice și un engine fizic performant. Portal, anyone?



GTA IV: EPISODES FROM LIBERTY CITY

Două trailer-e care demonstrează cât de bine se îmbină noile povești din GTA IV, cu băieți buni și răi, băutură și femei. Nu pe pisi, nici pese trei. Pe icsbox, all the way.



EXTRA



TRUCK RACING BY RENAULT TRUCKS (VERSIUNE COMPLETĂ)

Curse de mașini găsim la tot pasul, însă de camioane ne-am împiedicat mai rar. Din fericire, Renault salvează situația și ne oferă un joc care ar putea să le satisfacă tuturor camionagiilor setea de viteză. Pe locuri, fiți gata...

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ


ASSASSIN'S
CREED II
20.11.09
WWW.ASSASSINSCREED.COM
18
www.pegi.info
UBISOFT
ALSO AVAILABLE ON PSP
PS3
PlayStation 3
© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Two Worlds

Game of the Year Edition







Într-un acces de mâine proletară - întemeiată de altfel, numai bunul Dumnezeu ştie câţi nervi mi-am făcut cu ediţia originală, aşa cum a ieşit ea pe poarta fabricii - Locke i-a dat şase. Şi, cu mare părere de rău, pentru că aşteptasem mult jocul ăsta şi chiar îmi doream să-mi placă, pe atunci avea dreptate. Între timp, lucrurile s-au mai schimbat puţin. Two Worlds a devenit Game of the Year Edition şi a început să-mi placă, iar Game of the Year Edition a devenit Epic Edition şi a stat mai mult de o lună pe HDD-ul meu. La rândul ei, Epic Edition a devenit LEVEL Edition (de fapt ce vă oferim noi e GOTY, dar dacă instalaţi patch-ul de pe DVD, vă puteţi lăuda prietenilor că jucaţi Epic Edition) şi a ajuns din nou pe HDD-ul meu. Unde a căpătat de lucru cel puţin o dată pe săptămână.

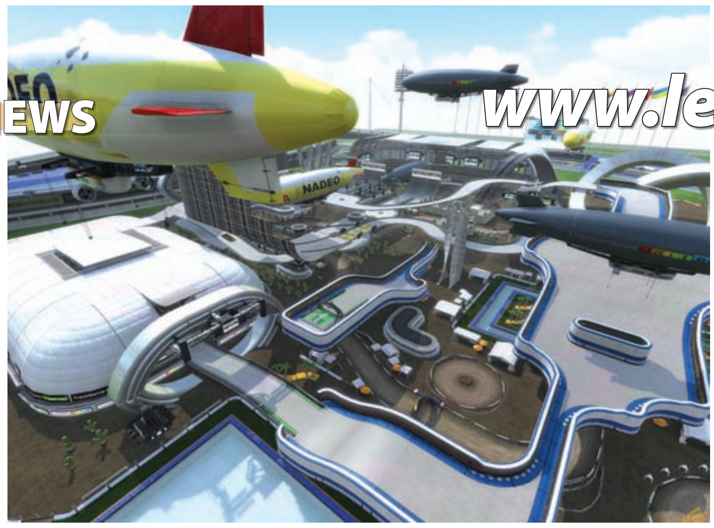
Care este diferenţa între Ediţia de Şase şi Ediţia De LEVEL pe care am fost pus s-o laud? În primul rând, costa ceva bănuţi. În al doilea rând, de atunci până acum au mai apărut un vagonet de patch-uri şi două addon-uri (Tainted Blood şi Curse of Souls) care-au transformat jocul dintr-o corvoadă într-un RPG bunicel, de care te poţi bucura atunci când eşti prea ostenit (sau prea ahtiat după grafică) să încingi un Gothic 2 bătrânesc. Addon-urile şi patch-urile au îmbogăţit Two Worlds cu 70 de quest-uri online, nouă hărţi de multiplayer, un oraş unde jucătorii îşi pot antrena personajele (şi pot provoca la duel alţi jucători) şi cu un mod PVP de tip arenă. Să fie primite.

Pentru cei care au deschis revista mai târziu, Two Worlds este un RPG (mai spre action, aşa) care, cel puţin la început, s-a dorit a fi un concurent serios al seriilor Gothic şi Elder Scrolls. Adică un RPG cu un foarte uşor iz de sandbox, plasat într-o lume imensă, unde accentul este pus în special pe explorare. Şi pe micile plăceri „spirituale" sau materiale pe care numai o cercetare amănunţită a unui colţişor de natură ţi le poate aduce. Nu vă mint, până şi Two Worlds cel epic e sortit să trăiască în umbra seriilor Elder Scrolls şi Gothic, deci şi-a cam ratat vocaţia de „Oblivion killer", însă asta nu înseamnă că nu trebuie încercat. Sau că nu merită încercat. Arată bine, e destul de complex şi, dacă nu sunteţi din cale-afară de pretenţioşi, vă poate oferi câteva (a se citi „câteva zeci") ore de distracţie.

■ **cioLAN**



Procesor: 2GHz
Memorie: 1 GB
Accelerare 3D: DirectX 9, 128 MB VRAM, PixelShader 2.0



TRACKMANIA VA PURTA SIGLA UBISOFT

Ubisoft ne informează că a achiziționat studiourile Nadeo, cunoscute pentru seria TrackMania. CEO-ul Ubisoft, Yves Guillemot, a declarat că achiziționarea Nadeo este un pas important în extinderea companiei în sectorul de gaming online. Astfel, Ubisoft a câştigat o echipă experimentată, una dintre cele mai bune tehnologii online şi un joc de multiplayer care se bucură de o popularitate crescută în rândul gamerilor. Nadeo a fost fondat în anul 2000, iar în 2003 a lansat primul joc TrackMania, căruia mai apoi i-au urmat alte câteva versiuni. În momentul de față, TrackMania Wii şi TrackMania 2 sunt în producție. TrackMania adună la un loc 700.000 de jucători pe lună, iar cei înregistrați, în jur de 10 milioane, au creat din 2008 şi până în prezent 15 milioane de circuite.

GAVIN RAEBURN PĂRĂSEŞTE CODEMASTERS

Codemasters ne informează că Gavin Raeburn, producătorul executiv al jocurilor de racing, va părăsi compania. Gavin Raeburn este omul care a readus la viață franciza Colin McRae şi seria Race Driver, redenumită de curând GRID. Gavin Cheshire, VP Codemasters: „După ce a resuscitat cu succes francizele DiRT şi GRID, a ales să meargă mai departe şi să încerce ceva nou. Având în vedere succesul de care s-a bucurat DiRT 2, era şi normal să facă această mişcare, acum când este pe val. Va lăsa în urmă o echipă pe care a format-o din oameni extraordinar de talentați, care sunt capabil să ducă în direcția cea bună jocurile de racing ale companiei. Îi urăm multă baftă în continuare şi îi mulțumim pentru succesele pe care le-a adus cât a fost alături de noi."



ASSASSIN'S CREED 2: DISCOVERY

Ubisoft anunță că va lansa pe 17 noiembrie jocul Assassin's Creed II: Discovery destinat consolelor Nintendo DSi şi Nintendo DS. Assassin's Creed II: Discovery este dezvoltat de către Griptonite Games şi prezintă un nou capitol, care extinde povestea jocului destinat consolelor next-gen şi PC-ului, folosind atuurile unice ale platformei Nintendo DS. În această nouă aventură, Ezio călătoreşte în Spania pentru a salva confrații asasini întemnițați de Inchiziție şi pentru a demasca complotul templierilor de a naviga spre vest în căutarea Lumii Noi.



CAMPANIE PUBLICITARĂ DE 25 DE MILIOANE

Dacă anul trecut Valve a investit în campania publicitară pentru Left 4 Dead 10 milioane de dolari, anul acesta au fost alocați pentru promovarea Left 4 Dead 2 nici mai mult, nici mai puțin de 25 de milioane de dolari. De data aceasta, Valve plănuieşte o campanie mai „agresivă", în special pe teritoriul european, prin obişnuitele mijloace media, reclame televizate, panouri, postere etc. Gabe Newell, preşedintele Valve, a declarat că Left 4 Dead 2 va deveni cel mai bine vândut joc al companiei şi asta datorită numărului record de pre-comenzi înregistrate.





DRAGON AGE: 3 DLC-URI, DIN CARE DOUĂ GRATUITE

BioWare are pregătite trei DLC-uri pentru Dragon Age: Origins, pe care le va lansa odată cu jocul. Din cele trei, două vor fi gratuite, dar doar pentru cei care vor cumpăra RPG-ul. The Warden's Keep este DLC-ul pentru care va trebui să ne deschidem portofelele, deşi cei care deţin ediţia Deluxe a jocului îl vor primi gratuit. Warden's Keep va costa 7 dolari pentru PC şi PS3 şi 560 de puncte Microsoft pentru PC şi ne va oferi un nou quest, 6 abilităţi, item-uri noi şi accesul la anumiţi comercianţi. The Stone Prisoner, care în mod normal ar costa 15 dolari pentru PC şi 1200 de puncte Microsoft, este unul din cele două DLC-uri gratuite, iar celălalt este Blood Armor şi ne va oferi o armură ce va putea fi importată şi folosită în Mass Effect 2.

Campania de abonamente 2010

www.chip.ro/librarie

În această ediţie, lansăm campania promoţională de abonamente pentru anul 2010, pentru toţi cititorii revistelor din portofoliu. Aşa cum v-am obişnuit, vă puteţi abona la oricare dintre revistele noastre pe o anumită perioadă şi beneficiaţi de reducere în funcţie de fiecare publicaţie. Noutatea campaniei de abonamente pe 2010 este că aveţi posibilitatea de a vă abona prin mai multe variante:

Cu abonamentul **START** economisiţi până la 34% faţă de preţul de copertă. Include oferta de abonare pe o perioadă cuprinsă între 6 şi 12 apariţii, la oricare dintre revistele noastre: CHIP cu CD, CHIP cu DVD, LEVEL, PC Practic şi FOTO – VIDEO Digital.

Cu abonamentul **BONUS** primiţi cadou o carte (la alegere) dacă vă abonaţi pe un an la oricare dintre revistele noastre. Puteţi alege dintre următoarele titluri oferite bonus: „SQL. Dialecte DB2, Oracle, PostgreSQL şi SQL Server", „Proiectarea algoritmilor", „Programarea în Web 2.0",„Ghid de fotografie digitală", „Pistolarul", „Hyperion", „Business Mind" şi „Marea carte a jocurilor minţii".

Cu abonamentul **CEL MAI MIC PREŢ** vă abonaţi pe un an la revista preferată şi puteţi cumpăra la cel mai mic preţ una dintre cărţile oferite de editurile partenere: Polirom, Nemira, Litera şi Publica. În paginile acestei reviste găsiţi promovate patru pachete cu cărţi, şi anume:

Pachetul IT conţine patru titluri: „SQL. Dialecte DB2, Oracle, PostgreSQL şi SQL Server", „Proiectarea algoritmilor", „Programarea în Web 2.0" şi „Ghid de fotografie digitală", oferite de Polirom.
Pachetul SCIENCE & FICTION conţine două titluri: „Pistolarul" din seria Turnul Întunecat a lui Stephen King şi „Hyperion", unul dintre cele mai bune romane SF din ultimul sfert de secol, al lui Dan Simmons, oferite de Nemira.
Pachetul BUSINESS conţine trei titluri: „Business Mind" – cele mai bune idei de business, „Traversarea abisului" – cel mai nou ghid cu un plan nou în marketingul industriilor high tech şi „Karaoke capitalism" – Management pentru omenire, oferite de Publica.
Pachetul ENCICLOPEDII conţine două titluri: „Marea carte a jocurilor minţii" – 1000 de probleme distractive de matematică, ştiinţă şi artă şi „Învaţă-mă" – o lecţie practică de viaţă, oferite de Litera.

Vă puteţi abona prin intermediul talonului de abonamente (din interiorul acestei reviste) sau online la adresa **www.chip.ro/librarie** (pentru operativitate, vă recomandăm să folosiţi varianta de abonare online).
Pentru orice informaţii legate de campania de abonamente 2010 vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**.





EXPANSION PENTRU DAWN OF WAR II

THQ a anunțat Chaos Rising, un expansion standalone pentru Warhammer 40k: Dawn of War II, ce va fi lansat în primăvara anului viitor. Chaos Rising va continua campania de single player din Dawn of War II, iar partea frumoasă e că puteți folosi salvările din Dawn of War II. Tot ceea ce ați obținut în Dawn of War II, de la wargear până la puncte de experiență, poate fi folosit pentru a continua bătălia pe parcursul celor 20 de misiuni noi. Sau, dacă vreți, puteți începe de la zero. Nivelul maxim ce poate fi atins a fost ridicat la 30. În multiplayer veți putea comanda trupele Chaos Space Marines, iar fiecare facțiune va primi câte o unitate nouă.

Haosul răsareeee, ca o taină mareee...

WOLFENSTEIN RETRAS DE PE PIAȚA DIN GERMANIA

Activision a trebuit să retragă shooter-ul Wolfenstein de pe piața din Germania din cauză că pe unul din posterele din joc poate fi văzută svastica, unul din simbolurile naziste. Conform Constituției, aceste simboluri sunt interzise în Germania, iar folosirea lor poate duce la pedepse destul de aspre. Totuși, pot fi folosite într-un context istoric sau artistic, dar jocurile video nu se încadrează în aceste categorii.



UN ALT FEL DE CS

Co-realizatorul Counter Strike, Minh Le, revine în prim plan cu un nou joc de același gen, numit Tactical Intervention. Acesta, la fel ca și Counter Strike, va fi un shooter tactic ce va avea în prim plan conflictul dintre mascații ăia buni și ăia răi, dar cu câteva modificări care îl vor face un pic mai interesant. Din punct de vedere grafic, jocul nu a evoluat prea mult față de CS, chiar Minh recunoscând acest lucru, dar cred că e bine și așa. Revenind la modificările de care vă vorbeam, cea mai importantă dintre ele este „aducerea la viață" a civililor. În TI, aceștia vor reacționa la evenimentele din jurul lor și vor alerga pe întreaga hartă încercând să scape cu viață din schimbul de focuri dintre cele două tabere. Iar cei mai ghinioniști dintre ei vor cădea pradă gloanțelor sau vor putea fi folosiți de teroriști pe post de scuturi umane. O altă noutate constă în apariția câinilor de atac (ciobănești germani și rottweileri), care vă vor ajuta la imobilizarea adversarului. Aceștia vor putea fi folosiți de ambele tabere și vă vor asculta fără să clipească. E foarte simplu. Îi ordonăm câinelui să atace și acesta se va îndrăgosti instant de brațul inamicului, după care vom avea de îndeplinit o simplă formalitate. Adică, clic stânga și poc, headshot.

ASSASSIN'S CREED 2 AMÂNAT

Ubisoft ne-a adus la cunoștință prin intermediul Twitter-ului că Assassin's Creed 2 va fi lansat abia în 2010. Dar acest lucru este valabil doar pentru versiunea de PC a jocului. Versiunea pentru console va fi lansată conform planului, pe 17 noiembrie în SUA și pe 20 noiembrie în Europa.





UBISOFT ANUNȚĂ SETTLERS 7

Vești bune pentru fanii seriei Settlers. Ubisoft ne informează că va lansa The Settlers 7: Paths to a Kingdom. Jocul va fi dezvoltat de germanii de la Blue Byte și își va face apariția în primăvara anului viitor. Jocul ne va purta prin Europa Renașterii și ne va oferi trei posibilități pentru câștigarea campaniilor (prin forța armelor, prin puterea științei, prin comerț) și un nou sistem de punctare pentru obținerea victoriei. Producătorii ne promit că noul engine ne va oferi o grafică îmbunătățită și un AI mai bun.

RESIDENT EVIL: AFTERLIFE



Conform site-ului ShockTillYouDrop, studiourile Screen Gems și Constantin Film au anunțat că a început producția celui de-al patrulea film al seriei Resident Evil, Afterlife. Și cum Resident Evil nu ar fi Resident Evil fără Milla Jovovich, actrița va interpreta din nou rolul lui Alice. Alături de ea le vom revedea pe Ali Larter (Claire) și Spencer Locke (K-Mart). Rolul lui Chris Redfield va fi interpretat de maestrul evadărilor din închisori de maximă securitate, nimeni altul decât Wentworth Miller, iar în rolul lui Wesker îl vom vedea pe Shawn Roberts. Filmul va fi regizat tot de Paul W.S. Anderson, care este și autorul scenariului, și va fi lansat în toamna anului viitor.

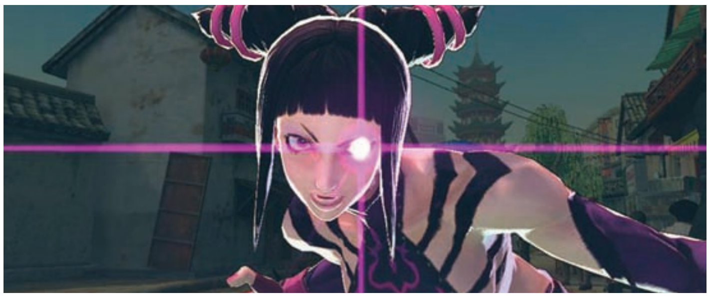
SPORE THE MOVIE

Variety ne informează că Electronic Arts și Twenty Century Fox fac echipă pentru a ne aduce filmul animat Spore. EA este direct implicată în proiect în rolul de producător, alături de Blue Sky Studios, iar Patrick O'Brien și Lucy Bradshaw, VP la Maxis, vor fi producători executivi. Filmul va fi realizat după un scenariu scris de Greg Erb și Jason Oremland și va fi regizat de Chris Wedge (Ice Age), care a declarat că universul Spore are potențialul necesar pentru a putea fi transformat în ceva original pentru marele ecran.



SUPER STREET FIGHTER 4 ANUNȚAT OFICIAL

După o perioadă în care s-au făcut tot felul de speculații, Capcom ne-a lămurit și ne-a dezvăluit că va lansa Super Street Fighter 4. Jocul nu va fi un DLC pentru Street Fighter 4, așa cum probabil ne-am fi așteptat, ci un standalone, ce va aduce trei luptători noi (T-Hawk,Dee Jay, Juri) și multiple îmbunătățiri componentei online. Super Street Fighter 4 va fi lansat în primăvara lui 2010, pentru Xbox 360 și PS3, iar cei care dețin o copie a jocului Street Fighter 4 vor primi un bonus despre care momentan nu s-a menționat nimic concret.





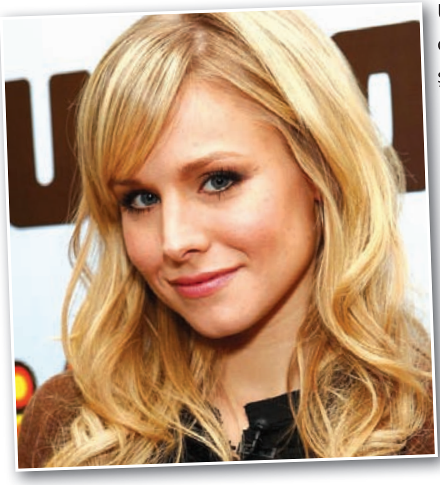
LEFT 4 DEAD: DEMO ÎN NOIEMBRIE

Deşi iniţial demo-ul era disponibil doar pentru cei care pre-comandau Left 4 Dead 2, Valve s-a hotărât să-l ofere tuturor. Aşadar, începând cu data de 27 octombrie, demo-ul va fi oferit celor care au făcut pre-comandă, apoi din 3 noiembrie îl va putea achiziţiona şi restul lumii. Mă rog, nu chiar toată lumea, pentru că cei care deţin silver membership pe Xbox Live vor pune mâna pe el abia pe 10 noiembrie.

Demo-ul conţine o bucată din campania Parish, pe care o pot juca LAN sau online maximum patru jucători, versiunea de Xbox oferind şi opţiunea de split screen. Pe parcursul acestui demo, vom putea încerca tot ceea ce înseamnă armă albă în acest joc şi vom înfrunta toţi boşii pe care-i vom întâlni în versiunea finală a jocului.

ASSASSIN'S CREED 2 - KRISTEN BELL SE ÎNTOARCE

Ubisoft a anunţat că actriţa Kristen Bell (Veronica Mars, Heroes) îşi va împrumuta din nou vocea personajului Lucy Stillman din Assassin's Creed 2. Odată cu acest anunţ, Ubisoft a făcut publice câteva poze cu actriţa în studioul de înregistrări şi două screenshot-uri noi din joc. Mi se pare mie sau Lucy chiar seamănă puţin cu Kristen Bell? În fine... Nu e chiar atât de important. Kristen Bell: „Implicarea în primul proiect Assassin's Creed a constituit o experienţă nemaipomenită şi sunt foarte bucuroasă că voi fi Lucy din nou. Abia aştept ca fanii jocului să descopere mai multe despre acest personaj. Vor avea o surpriză plăcută."







NOI BENZI DESENATE DE LA EA

EA va colabora cu IDW Publishing pentru realizarea benzilor desenate Army of Two şi Dragon Age, ambele urmând să poarte marca EA Comics. Cele două comics-uri vor fi lansate pe piaţă începând cu luna ianuarie a anului viitor şi îşi vor face apariţia lunar. Army of Two va fi scris de Peter Milligan (X-Men, Batman, Hellblazer), Chester Ocampo se va ocupa de copertă, iar Dexter Soy va fi autorul desenelor. Povestea acestui comic va face legătura între evenimentele din primul joc al seriei şi cele din The 40th Day. Din păcate, despre Dragon Age nu se cunosc prea multe detalii. Ştim doar că Orson Scott Card se va ocupa de scenariu, iar Humberto Ramos va realiza coperta.

SE VOR LANSA

Dragon Age: Origins	PC, X360, PS3	Electronic Arts
Call of Duty: Modern Warfare 2	PC, X360, PS3	Activision
Left 4 Dead 2	PC, X360	Valve
Assassin's Creed II	X360, PS3	Ubisoft



O NOUĂ CAMPANIE: Gândeşte altfel: CITEŞTE!

www.chip.ro/promo

Datorită succesului deosebit înregistrat de campaniile promoţionale anterioare organizate de editura noastră, 3 D Media Communications, dăm startul unei noi campanii – **„Gândeşte altfel: CITEŞTE!”** –, care se adresează în principal cititorilor revistelor noastre. Prin aceasta vă îndemnăm să cumpăraţi atât revistele din portofoliul nostru, cât şi cărţi ale celor mai importante edituri, prezente în oferta Librăriei CHIP online.

Ce aduce nou această campanie?

Prin cumpărarea revistelor şi cărţilor primiţi automat un număr de puncte, pe care îl puteţi folosi pentru a comanda alte reviste sau pentru a obţine o reducere la comandarea cărţilor/revistelor din oferta Librăriei.

Astfel, punctele acumulate în contul dumneavoastră se pot transforma în bani, pe care îi puteţi utiliza, într-o anumită limită, doar la cumpărarea de cărţi sau reviste.

În secţiunea dedicată noii campanii promoţionale, **www.chip.ro/promo**, aveţi la dispoziţie „Oferta de vânzare pe puncte”, care va conţine atât reviste, cât şi cărţi. Aceasta nu va include cărţile şi revistele care au preţ promoţional.

Cum primiţi punctele?

Pentru orice revistă sau carte cumpărată primiţi un număr de puncte. Acest număr nu se aplică în cazul cărţilor aflate deja la promoţie (sau cu preţ redus).

Fiecare revistă are un număr de puncte, după cum urmează: CHIP cu CD – 80 de puncte, CHIP cu DVD – 130 de puncte, LEVEL – 150 de puncte, PC Practic – 80 de puncte, Foto-Video Digital – 100 de puncte, CHIP Special – 100 de puncte şi Games4Kids – 90 de puncte.

La cărţile achiziţionate în cadrul Librăriei CHIP, primiţi un număr de puncte egal cu preţul cărţii înmulţit cu 10 (zece). Astfel, la o carte cumpărată, în valoare de 30 lei, primiţi 300 de puncte.

Ce puteţi comanda pe baza punctelor?

Punctele acumulate în contul dumneavoastră în cadrul noii campanii promoţionale se pot folosi la comandarea de cărţi sau reviste, în următoarele variante:

Pentru a comanda integral, pe puncte, revista preferată. Numărul de puncte aferent fiecărei reviste din portofoliu este: 1.250 puncte – CHIP cu DVD, 800 puncte – CHIP cu CD, 1.500 puncte – LEVEL, 1.000 puncte – Foto-Video Digital, 800 puncte – PC Practic, 1.000 puncte – Chip Special şi 900 puncte – Games4Kids.

Pentru a primi reducere la comanda de cărţi sau reviste. De exemplu, la cumpărarea unei cărţi în valoare de 50 lei, primiţi o reducere de 5 lei (echivalent în 500 puncte), astfel, preţul final al cărţii va fi de 45 lei. În plus, odată cu achiziţionarea acestei cărţi, primiţi şi 450 de puncte, pe care le veţi folosi la comenzile viitoare.

Cum participaţi la campanie?

Aşa cum v-am obişnuit, participarea la campania **„Gândeşte altfel: CITEŞTE!”** se face printr-un cont creat pe site-ul **www.chip.ro**. Este valabil şi contul creat anterior acesteia.

Înscrierea revistelor cumpărate se face online, în secţiunea dedicată promoţiei (**www.chip.ro/promo**), pe baza codului unic inscripţionat pe CD/DVD-ul ataşat acestora.

Pentru orice comandă online de cărţi sau reviste este nevoie de înregistrarea prealabilă în contul dumneavoastră.

FOARTE IMPORTANT: Ce se întâmplă cu punctele din campaniile anterioare?

Toate punctele nefolosite la campaniile promoţionale anterioare nu sunt valabile în cadrul campaniei **„Gândeşte altfel: CITEŞTE!”**. La aceasta se pot înscrie numai codurile revistelor începând cu ediţia noiembrie 2009.

Pentru mai multe detalii, vă rugăm să consultaţi online (**www.chip.ro/promo**) regulamentul campaniei **„Gândeşte altfel: CITEŞTE!”** sau să contactaţi departamentul de marketing, reprezentat de Sofia Grigore, prin e-mail, marketing@3dmc.ro, sau la telefon, 0268 415 158, 0368 415 003, 0368 415 004.

Vă dorim multă baftă!

▶ ***INFO:*** *www.chip.ro/promo*

Numai în Librăria CHIP ONLINE ro

De curând, editura noastră a lansat un nou serviciu oferit cititorilor: Librăria CHIP, care vă pune la dispoziţie o ofertă variată de cărţi ale editurilor importante de pe piaţa românească: Humanitas, Nemira, All, Curtea Veche, Litera, Corint etc.

Comandând de la Librăria CHIP, beneficiaţi de preţuri speciale la anumite cărţi, primiţi reduceri din punctele acumulate şi, numai în acest număr al revistei, veţi beneficia de două cupoane în valoare de 10 şi 20 lei, pe care le puteţi folosi ca reducere pentru comenzile de cărţi în valoare de minimum 50 lei, respectiv 100.

De exemplu, la o comandă online de cărţi în valoare de 50 lei, veţi plăti 40 lei sau, la o comandă online de cărţi în valoare de 100 lei, veţi plăti 80.

Vom dezvolta în continuare oferta de cărţi prin listarea mai multor edituri şi prin introducerea altor produse care prezintă interes pentru dumneavoastră.

De aceea, vă rugăm să ne transmiteţi prin e-mail, la adresa sofia.grigore@3dmc.ro, sugestii şi propuneri cu referire la acest nou serviciu.

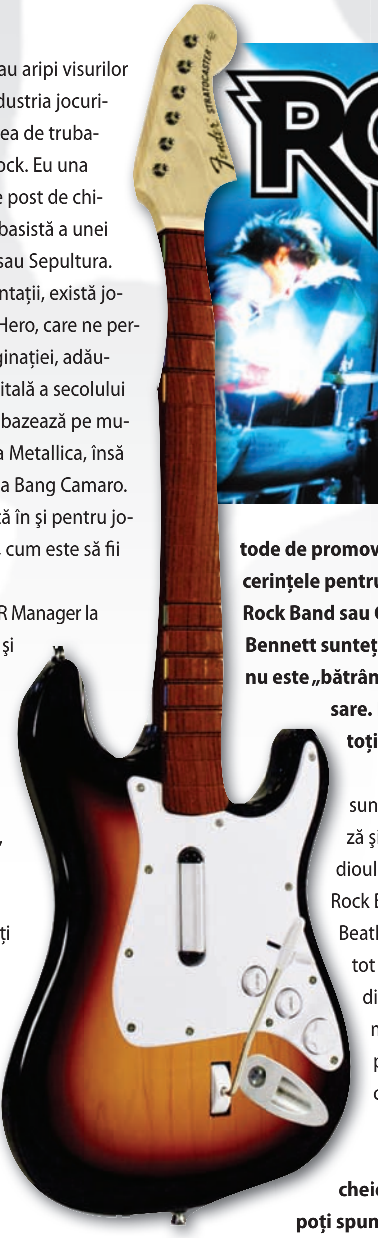
▶ ***INFO:*** *www.chip.ro/librarie*

Cupoanele valorice se găsesc la paginile 14 şi 15.

GameDev

BANG CAMARO – DRUMUL TRUBADURILOR ÎN INDUSTRIA JOCURILOR

Există puţine meserii care dau aripi visurilor mai mult decât cele din industria jocurilor, una dintre ele fiind aceea de trubadur, muzician sau, mai exact, star rock. Eu una m-am imaginat nu de puţine ori pe post de chitaristă, cântăreaţă sau – mai des – basistă a unei trupe precum Within Temptations sau Sepultura. Din fericire pentru noi, ăştia netalentaţii, există jocuri precum Rock Band sau Guitar Hero, care ne permit ... să spunem, o evoluţie a imaginaţiei, adăugând o tangenţă cu lumea real-digitală a secolului curent. Însă titlurile menţionate se bazează pe muzică gata făcută, de la trupe mari ca Metallica, însă şi de la trupe mai puţin faimoase, ca Bang Camaro. Cum ajungi să prestezi astfel de artă în şi pentru jocuri? Şi, dacă tot ajungi să faci asta, cum este să fii un star rock în Rock Band?





Mulţumită lui Jenny Jobring, PR Manager la Artwerk, o companie deţinută de EA şi specializată pe muzică in-game (dar nu numai), am făcut cunoştinţă cu Alex Necochea, unul din cei doi fondatori ai trupei Bang Camaro, care a debutat pe MySpace şi apoi în Rock Band dezvoltat de Harmonix, continuând cu „serenade" în Titan Quest, Guitar Hero 2, The Sims 3 şi Madden NFL 10. Probabil îi cunoaşteţi deja – trailer-ul NFL rulează pe una dintre piesele Bang Camaro, iar alta, numită Push Push (Lady Lightning), este disponibilă ca track în Guitar Hero 2. De la o trupă relativ necunoscută, Bang Camaro a devenit un nume serios în rândul jucătorilor de sim-uri muzicale. Iată cum.

LEVEL: Salut Alex, ce mai faci?

Alex Necochea: Salut – bine, însă româna mea nu este întocmai pusă la punct, îmi cer scuze pentru asta.

L: Vaai – păi cum aşa?! Nici nu ne aşteptam la aşa ceva! Ceea ce vrem să aflăm este ce înseamnă să fondezi şi să faci parte dintr-o trupă rock şi mai ales să fii într-un joc – cu precădere dacă procesul diferă de drumul normal al unei trupe rock care alege metode de promovare clasice. Mai ales, care sunt cerinţele pentru a apărea într-un joc precum Rock Band sau Guitar Hero? Tu şi cu Brynn Bennett sunteţi fondatorii Bang Camaro. Trupa nu este „bătrână", aveţi doar trei ani de la lansare. Prima întrebare este: sunteţi cu toţii gameri?

AN: O grămadă din băieţii trupei sunt gameri – Brynn, mai ales, lucrează şi ca programator la Harmonix, studioul responsabil pentru Guitar Hero, Rock Band, Rock Band 2 şi Rock Band: Beatles. Eu – sincer, sunt întrebat asta tot timpul – jocurile video fac parte din copilăria mea, am jucat foarte mult pe Nintendo, însă acum sunt, probabil, tipul din trupă care se joacă cel mai puţin.

L: Bun, în acest caz o să încheiem acum, hehe. Serios însă, ne poţi spune care este rolul tău în Bang Camaro - ştim că eşti unul dintre fondatori, dar ce rol ai în trupă? Şi care dintre cei din videoclipul Lady Luck eşti tu?

AN: Sunt unul dintre chitariştii trupei şi sunt cel cu plete lungi, castanii, care dă mereu din cap.

L: Bun – cercul nostru de prieteni ascultă mult rock şi probabil că jocurile în care apăreţi ar fi mai populare şi la noi dacă piaţa de console ar fi mai extinsă. Însă lucrurile se schimbă încet-încet.

AN: Mă bucur că rock-ul este bine mersi în România! Voi puteţi cumpăra de acolo Xbox şi Nintendo?

L: Da, sigur, însă nu sunt atât de populare ca în State – cel puţin nu încă.

AN: Înţeleg… Dacă giganţii americani ar avea ceva de spus, ar inunda piaţa românească (cu console – nn).

L: Acum că ştim că eşti cel mai puţin gamer din trupă şi totuşi ţi-ai câştigat faima prin jocuri video, ce are cel mai puţin gamer Bang Camaro de spus despre acest tip de promovare?

AN: Am început să ne promovăm prin intermediul reţelelor sociale ca MySpace şi Facebook. Au fost unelte extraordinare pentru noi ca trupă nouă. Bang Camaro s-a compus la început doar din mine şi Brynn şi câţiva prieteni. Făceam muzică doar pentru că ne simţeam bine cântând. Posibilitatea de a înregistra muzică şi de a o distribui imediat pe internet a fost extraordinară pentru noi. Cu ajutorul reţelelor sociale, am putut creşte foarte repede ca trupă şi ca afacere. Am putut comunica direct cu cei care ne-au ascultat muzica, fanii noştri, fapt care nu ar fi fost posibil acum 15, 20 de ani sau poate chiar 10 ani. Povestea noastră ar fi fost foarte diferită. Pe măsură ce influenţa noastră a crescut în nord-estul Statelor Unite, în Massachussets şi apoi New York, Harmonix, care lucra la cel de-al doilea Guitar Hero şi care avea loc în joc pentru trupe locale, ne-a ales fiindcă eram una din puţinele – de fapt singura trupă locală specializată în solo-uri serioase de chitară. A fost foarte potrivit, atât pentru noi, cât şi pentru Harmonix, să ne

includă în joc. Am fost foarte norocoși să ne putem implica într-un astfel de proiect, fiindcă popularitatea acestui gen de jocuri a crescut foarte mult și ne-a permis ulterior să organizăm un turneu în State și Canada și să cântăm pentru o grămadă de oameni care ne cunoșteau doar din jocuri. Așadar, pentru noi, combinarea promovării pe rețele sociale cu apariția în jocuri precum Guitar Hero și Rock Band a însemnat foarte mult, atât ca trupă, cât și ca afacere.







L: Legat de debutul vostru cu Push Push (Lady Lightning) în Guitar Hero 2 - știu că ați avut prieteni la Harmonix, companie „născută" în același loc ca voi, și anume Boston. V-au ajutat aceste relații sau ați fi trecut printr-un proces diferit dacă ați fi fost o trupă fără niciun soi de conexiuni sociale în domeniu? Care este procesul normal pentru o trupă, pentru a încerca să fie publicată într-unul din jocurile Harmonix?

AN: A trebuit să trecem prin același proces ca oricare altă trupă, ba chiar, de fiecare dată când avem cântece noi, trebuie să le propunem spre analiză lui Harmonix și trecem prin aceleași etape. Niciodată nu am beneficiat de favoritism, suntem la mâna persoanei care se ocupă de procesul de selectare a muzicii la Harmonix și sperăm, ca oricine, că noul nostru cântec va fi apreciat. Când Harmonix a început dezvoltarea Guitar Hero 2, cunoșteam câteva persoane care lucrau acolo, dar a trebuit să ne înscriem muzica spre review, așa cum se întâmplă în mod oficial. Pur și simplu am fost norocoși că le-a plăcut cântecul. În mod normal, cei care sunt interesați să trimită muzică celor de la Harmonix ar trebui să le viziteze site-ul oficial, să acceseze secțiunea de contact și să le trimită un e-mail. Procesul de review este similar cu cel din vremurile trecute ale studiourilor de înregistrare, în care trimiteai întâi un demo unei persoane de decizie și sperai că aceasta va fi mulțumită de el.

L: Ai spus că internetul a fost o bună unealtă de promovare pentru voi, pentru muzica voastră. Ne întrebam dacă studiourile de jocuri înțeleg beneficiile acestui gen de promovare și dacă se folosesc de el pentru a descoperi, de exemplu, trupe noi și foarte bune, care ar putea fi incluse în jocuri. Harmonix caută trupe noi, promițătoare prin intermediul internetului? Și dacă da, le încurajează sau măcar facilitează procesul de trimitere a unui cântec prin internet?

AN: Da, cu siguranță. Mai ales acum, cu modul în care evoluează industria muzicii și cu rețelele care se formează în jurul consolelor, ești forțat să faci uz de noile unelte. Nici industria jocurilor și nici cea a muzicii nu mai pot ignora internetul ca modalitate de a descoperi muzică nouă și ca mijloc de promovare și distribuție.

L: Ai menționat că Brynn este programator la Harmonix și, cu alte ocazii, ai sfătuit muzicanții aspiranți să nu se aștepte la milioane de dolari dacă ajung să fie publicați într-un joc. De fapt, singurul beneficiu de a apărea



într-un joc este cel legat de promovare. În acest context, cum supravieţuiţi?

AN: Este o întrebare foarte bună, mai ales că mulţi dintre fanii noştri îşi imaginează că avem vile şi bani fiindcă suntem o trupă rock publicată în jocuri. Într-adevăr, oportunitatea de a fi incluşi în Rock Band şi Guitar Hero a fost bună pentru noi doar din punctul de vedere al promovării şi de altfel am fost foarte norocoşi să captăm atenţia lui Harmonix. Milioane de oameni cumpără aceste jocuri în toată lumea, însă asta nu se traduce în câştiguri financiare pentru noi. Dacă noi ne publicăm muzica în Rock Band, acest fapt se face pe o singură licenţă, care se discută şi eventual se plăteşte o singură dată. Dacă decidem să oferim conţinut în plus, download-abil, pentru aceste jocuri, cum a fost cazul piesei Rock Rebellion, putem primi o parte foarte mică din profitul obţinut de fiecare dată când cineva download-ează acel cântec. Câştigurile nu sunt mari, însă ajungem totuşi să primim ceva bani. În afară de asta, artiştii din industria muzicii trec printr-o perioadă foarte grea fiindcă vânzările de CD-uri şi MP3-uri au scăzut foarte mult. Adesea, piesele sunt disponibile gratuit pe internet, cu ajutorul pirateriei care este la rate foarte ridicate şi în State. Pentru noi, internetul a fost excelent ca mod de a ne conecta cu fanii, însă ne-a fost extrem de greu să facem din trupa noastră o afacere profitabilă. Există lume care cumpără cântece, însă mult mai multă preferă să o obţină gratuit. Personal, am câteva job-uri cu jumătate de normă – de exemplu, conduc un autobuz – şi uneori mi-e greu să îmi asigur cele necesare traiului. Desigur, bani mai vin, însă avem multe facturi de plătit fiindcă suntem o trupă mare, avem adesea un grup de vocalişti care vin în turnee şi care trebuie plătiţi. În mod normal, Bang Camaro are 6 – 8 vocalişti în turneu şi până la 15 când cântăm acasă.

L: Cele mai multe jocuri în care aţi fost publicaţi sunt simulatoare de muzică ce permit jucătorilor să experimenteze ideea de muzician pe piesele voastre. Care este procesul de transformare a unui cântec într-o versiune jucabilă şi ce părere aveţi despre milioanele de jucători care se pun astfel în pielea voastră?

AN: În mod normal, nu ne scriem muzica cu gândul de a o include în jocuri video. Desigur, a fost piesa Rock of Mages, care a fost concepută pentru Titan Quest, însă a fost un caz special. De obicei, suntem foarte tradiţionali în ceea ce priveşte compunerea cântecelor şi nu stăm să ne gândim dacă un solo de chitară este prea dificil. În ceea ce priveşte jocurile în sine, cred că este un lucru minunat că gamerii pot interacţiona astfel cu muzica.

L: În calitate de chitarist, ne poţi spune ce crezi despre controlul special de chitară – se poate învăţa chitara normală cu ajutorul lui sau este un controller care nu are nimic de-a face cu o chitară adevărată?

AN: Foarte mulţi prieteni ne-au spus că, datorită acestor jocuri şi controller-ului, au fost motivaţi să se apuce cu adevărat de lecţii de chitară. În ceea ce priveşte similaritatea controller-ului cu o chitară adevărată, respectiv a procesului de a te juca, în comparaţie cu cel de a face muzică – sunt două lucruri total diferite. Am încercat să joc cântecele Bang Camaro de câteva ori, însă a fost o experienţă foarte ciudată pentru mine. Nu sunt un bun jucător de Rock Band sau Guitar Hero.

L: Când înregistraţi muzică pentru jocuri, mergeţi la studiourile de jocuri, dispuneţi de camere şi unelte speciale pentru asta sau pur şi simplu le trimiteţi un cântec?

AN: Pur şi simplu le trimitem un cântec. Şi acum, ca şi acum mulţi ani, crearea de muzică este un proces destul de tradiţional. Ne facem singuri totul, mergem la un studio de înregistrări, terminăm cântecul şi îl trimitem la Harmonix. Studioul îl preia şi este responsabil să îl pregătească pentru joc. Sunt două procese separate. Singurul lucru pe care trebuie să îl facem în plus este să trimitem partituri separate pentru fiecare chitară sau tobă, care sunt apoi prelucrate de studio în indicaţiile pentru jucători, de a atinge o anumită notă sau alta pe controller.

L: În ceea ce priveşte trupele care au apărut în titlurile Harmonix, aveţi ocazia să interacţionaţi, formaţi o comunitate de muzicieni cu un interes pentru jocuri video? Îi cunoşti pe cei de la Metallica?



AN: Ah, sigur, tocmai am luat prânzul cu Lars (Ulrich) ieri, hehe. Glumesc! Nu există o comunitate de acest gen, însă trupele locale interacţionează ocazional – deci ai putea spune că există comunităţi fracţionate.

L: În ceea ce priveşte Bang Camaro – şi în general trupele care apar în jocuri video – ca afacere, cum se petrec lucrurile? Îmi imaginez că, odată ce semnaţi un contract cu Harmonix, primiţi o sumă fixă, însă este mai greu de negociat o cotă parte din profiturile obţinute prin download.

AN: Nu se întâmplă aşa – de fapt, depinde foarte mult de tipul de trupă, de popularitatea lor şi de compania de înregistrări cu care lucrează. Dacă eşti Metallica, poţi pretinde o parte din preţul fiecărei copii de Guitar Hero vândute, însă ca o trupă nouă, cel mai des nu eşti



plătit deloc şi beneficiezi doar de popularitatea jocului. Competiţia este foarte strânsă în acest domeniu – al trupelor care aspiră să îşi publice piesele în jocuri – şi am fost şi noi şi în situaţia de a fi refuzaţi, dar şi de a avea piese pentru care suntem plătiţi de fiecare dată când sunt download-ate, cum a fost cazul lui Rock Rebellion (videoclipul este disponibil pe DVD-ul LEVEL).

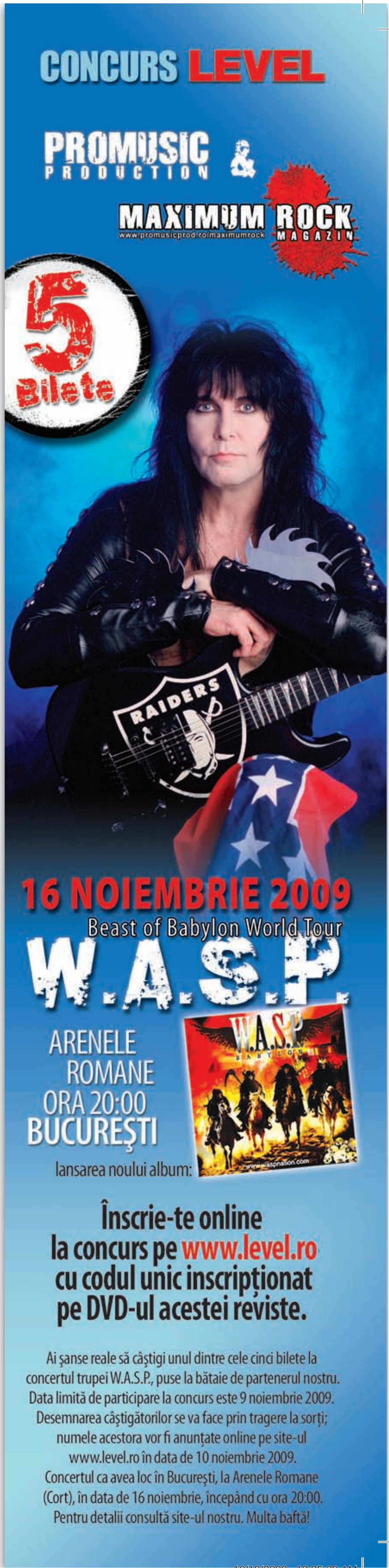
L: Ce părere ai despre modelul de afaceri promovat în prezent de industria muzicii, care insistă asupra modului vechi de distribuţie, şi anume cea a albumelor? Internetul deschide posibilităţi noi şi noi modele de afaceri, care nu se aseamănă cu vechea modă de a cumpăra un CD sau o casetă din care ai putea aprecia doar un singur cântec. Ce părere ai despre aceste noi oportunităţi, în special distribuţia de cântece cu preţuri foarte mici, aşa cum a făcut Apple cu iTunes? V-aţi gândit şi la alte modalităţi de valorificare a muzicii voastre, cum ar fi, spre exemplu, ideea de abonament?

AN: Ca trupă, am vrut de la început să creăm un cântec şi să îl distribuim imediat pe internet, să îl vindem pe iTunes sau să îl publicăm pe MySpace, de exemplu. Am discutat şi am intenţionat să ne îndepărtăm de modelul clasic de a pregăti 10 – 12 cântece şi de a le lansa într-un album. Este clar că industria a devenit destul de orientată pe distribuţia de single-uri în locul albumelor, vânzările şi albumele complete scăzând masiv în State. Focusul nostru a fost să oferim câte un cântec, să putem să ne transmitem muzica repede. Este un proces mai puţin restrictiv şi pentru noi. YouTube ne-a ajutat să comunicăm viziunea trupei noastre compuse dintr-un număr mare de oameni şi a încurajat lumea să cumpere bilete la concertele noastre. De la început am vândut MP3-uri via site-ul nostru oficial, iTunes, Rapsody, şi lucrurile au mers destul de bine, fiindcă au permis oamenilor să cumpere doar cântecul de care au fost interesaţi. În ceea ce priveşte pirateria, într-un fel este un lucru bun fiindcă permite oamenilor să testeze calitatea muzicii. Unii devin fani şi atunci ne cumpără cântecele şi biletele la concert, din dorinţa de a ne ajuta.

L: Pentru finalul acestui interviu, ce alte detalii vrei să transmiţi publicului român?

AN: În primul rând, vreau să vă mulţumesc pentru această oportunitate. Astfel de interviuri ne ajută mult să ne creştem popularitatea şi sperăm că publicul român va aprecia muzica noastră. În prezent, avem peste 1,2 milioane de vizite pe pagina noastră de MySpace, iar concertele devin din ce în ce mai aglomerate. Evident, visul nostru este să cucerim lumea!

■ **Lara**





2009 DECKMASTER CONVENTION

CEA MAI MARE CONVENȚIE DE HOBBY GAMING DIN ROMÂNIA

A treia cu noroc? Că a doua...

E 14 octombrie și eu recuperez după un weekend obositor petrecut la convenție. După succesul de anul trecut, Deckmaster Hobby Games a organizat și anul acesta la Timișoara ceea ce trebuia să fie cea mai mare convenție de gaming din România.

Anul trecut, convenția a adunat aproximativ 200 de participanți la evenimente per total și anul acesta se așteptau mult mai mulți. Comunitățile de gaming din țară au crescut și ca număr și ca membri, premiile au fost mult mai mari ca anul trecut (termenul ar fi „imense") și, din ce am înțeles vorbind cu diverși oameni la Praga, la un concurs de MTG erau interesați să participe inclusiv gameri din Cehia și Slovacia. Dar...

Lucrurile nu au fost deloc la fel de roz ca anul trecut. La evenimentul principal (Grand Prix Trial pentru Paris la Magic the Gathering), în afară de aproximativ 14 vecini din Ungaria, caracterul internațional a rămas o promisiune deșartă, iar spre deosebire de comunitățile din Timișoara și București, cele din Cluj, Brașov, Sibiu și Iași au avut prezență foarte mică, dacă nu chiar nulă. La restul evenimentelor situația a stat cam tot la fel, dar despre asta vă voi povesti în cele ce urmează prin ochii unui organizator și „arbitru" MTG.

Magic the Gathering

Cunoscut și sub numele de „chestia aia cu cartonașe colorate", a fost din nou dominant la convenție datorită numărului mare de jucători din țară. Evenimentul principal a avut loc sâmbătă și a fost un Grand Prix Trial pentru Paris, câștigătorul urmând să primească echiva-



Opere geeko-artistice


Subsemnatul veghează asupra discipolilor


Cândva în timpul primei zile...

lentul în puncte a trei runde câştigate la Grand Prix Paris. A, şi suma derizorie de peste 2000 de lei în pachete de cărţi (mult mai mult în cazul în care le şi deschidea, luând în considerare valoarea imensă a cărţilor din setul nou-apărut). Condiţiile erau motivante pentru orice jucător de Magic şi investiţia una clar foarte bună (taxa de intrare era de 5% din valoarea marelui premiu).

Număr de participanţi estimat: peste 100. Număr de participanţi: 53. Număr de participanţi români: 39. Se pot invoca foarte multe motive, dar adevărul ar fi o lipsă de interes şi tendinţa românească de a nu face deplasări din comoditate. Indiferent de condiţii.

Anul acesta, din lipsa altui domeniu de responsabilitate (D&D Miniatures e un joc care prin graţia Wizards of the Coast nu mai există), m-am implicat activ în organizarea evenimentelor de MTG în calitatea dubioasă şi neoficială de Judge. Spun „neoficială" din cauza unui examen aproape trecut acum o lună la Praga. Pe parcursul celor două zile de concurs am ţinut scoruri, am răspuns la întrebări şi am abuzat de putere pentru a sancţiona încălcările de regulament, dar totul s-a desfăşurat fără incidente majore.

După cum am mai spus, participanţii au fost 53 la număr, iar concursul a fost unul „sealed deck". Fiecare participant a primit şase boostere din noul set, urmând să-şi construiască deckul din acele cărţi. După şase runde obositoare (a câte 50 de minute fiecare) în format swiss, toţi participanţii răsuflau uşuraţi în timp ce primii 8 se pregăteau de playoff. La final, locurile 3 şi 4 au fost ocupate de Lucian Stoicescu din Timişoara şi Vasile Adrian din Bucureşti, iar finala s-a „jucat" între Radu Pavel şi Bogdan Vodă din Timişoara. Pun ghilimele deoarece aceştia au decis să nu mai joace şi să împartă premiile, o practică oarecum des întâlnită, dar în general se obişnuieşte să se joace partida indiferent de aranjamente, măcar pentru show.

A doua zi, aproximativ 35 de oameni s-au înscris la concursul de Standard Constructed cu deckurile aduse de acasă. Aici deja contau mai puţin norocul şi capabilităţile de construire a deckului (99,99% din jucătorii de Magic care nu se dedică profesional jocului nu au timp să facă cercetare şi inovaţie, aşa că joacă variaţii ale deckurilor făcute de restul de 0,01%) şi mai mult priceperea de jucător şi antrenamentul. S-au jucat doar 5 runde swiss, iar la final câştigătorul a fost Dragoş Pătlăgeanu din Bucureşti, care a pilotat un deck agresiv pe culorile Roşu, Verde şi Negru.

În rest, lumea a mai avut ocazia să joace la diferitele side events şi să facă schimburi de cărţi cu jucătorii din alte oraşe (una din atracţiile oricărui concurs mare). Menţiune specială primeşte K'Shu (da, da. K'Shu ăla), care a făcut „comerţ" cu cărţi aproape non-stop.

Warhammer 40 000

Hai că pe ăsta îl mai cunoaşteţi. Bănuiesc că aţi jucat Dawn of War la viaţa voastră. Ei, Warhammer 40 000 e varianta tabletop a lui Dawn of War. Un wargame cu soldăţei de plastic şi un manual mai gros ca orice manual de liceu. De organizare s-au ocupat băieţii de la Games Workshop Romania din Bucureşti în frunte cu Bogdan Anton, câştigătorul concursului de anul trecut. Am fost oarecum dezamăgit de prezenţa comunităţii din Timişoara la concurs (un om întreg) mai ales considerând că sunt, în general, foarte pasionaţi de joc.

Participanţi au fost doar în număr de şase, din păcate, chiar dacă şi aici premiile au fost mai mult decât motivante. Au fost prezente două armate de Space Marines, două de Orks, un Eldar şi un jucător de Gardă Imperială. Orks au rupt tot, cum le e firea, pe locul întâi şi doi clasându-se jucătorii care îi pilotau, şi anume Jonathan „Blake" Hovander pe locul 1 şi Bogdan Zamfir pe locul 2, ambii din Bucureşti (Blake fiind american, pentru curioşi) şi un relativ începător, Coman Răzvan din Ploieşti cu o armată de Eldar pe locul 3. Toţi trei au primit ca premiu produse Games Workshop la alegere (sub o limită de preţ, evident).

La concursurile de pictat miniaturi câştigătorul incontestabil a fost din nou Raul Racolţa din Cluj, care are obiceiul de a cumpăra o armată, a o picta, a se sătura de ea şi a o vinde pentru a cumpăra alta. Probabil că majoritatea jucătorilor de Warhammer din ţară au văzut, cumpărat sau ţinut în mână o miniatură de-a lui Raul şi sunt destui şi cei care au în posesie o armată pictată de el.

Şi restul...

Despre Settlers of Catan am vorbit nu demult şi l-am descris pentru a mia oară ca fiind un „Monopoly interesant". Băieţii şi fetele de la Catan.ro (da, fetele) au ţinut şi acest an la Convenţie un concurs regional de calificări pentru campionatul naţional care va avea (a avut, pentru voi) loc pe 17 octombrie la Cluj. Ca bonus, Zuluf a fost câştigătorul la Sibiu, deci oricine e în Cluj în data aceea ar face bine să stea cu ochii în patru, că vine ăsta, îi bate şi le fură lăpticul.

Prezenţa la Catan a fost şi ea mai mică anul acesta (doar 24 de jucători), din nou din motive necunoscute, mai ales că Settlers of Catan e genul de joc „pick up and play" la care durează o oră în cel mai rău caz ca să te prinzi de toate şmecheriile. Nici măcar Zuluf nu a venit anul acesta ca să facem iar dream-team şi să ne aliem în mod frustrant contra cuiva doar ca să-i facem viaţa amară.

Tot cei de la Catan promovează un nou boardgame proaspăt tradus în română numit Power Grid. Acesta e un simulator economic bazat pe o reţea energetică şi cel mai probabil îi voi face un review în numărul următor.

În rest, lumea a mai jucat boardgames, side events sau pur şi simplu au venit să se uite la ce fac unii oameni cu vieţile lor. Bonus: K'Shu, băieţii de la Games Workshop şi alţi câţiva jucând boardgame-ul Battlestar Galactica mult după ce convenţia s-a terminat şi lumea a plecat acasă.

Nu ştiu ce să spun la final. Nu aş încheia pe o notă pesimistă, dar... După succesul de anul trecut, se ştia că o să fie greu de depăşit anul acesta, dar aşteptările au fost mult mai mari decât ce a fost. Poate de aceea a fost şi dezamăgirea mai mare când nu a ieşit pe seama acestora. Oameni pasionaţi se ştie că există şi comunităţile locale se ştie că au crescut faţă de anul trecut. Dar aparent nu sunt mulţi cei care vor să facă şi o deplasare în acest scop timp de două zile pe an. Asta e. Ne mai vedem la Deckmaster Convention 2010?

■ **Paul Policarp**



Power Grid – coming soon

DARKSIDERS™
WRATH OF WAR™

GEN Action **PRODUCĂTOR** Vigil Games **DISTRIBUITOR** THQ **LANSARE** ianuarie 2010 **ON-LINE** www.darksiders.com



Sunt cei patru. Patru călăreți!

„Și am văzut când Mielul a deschis pe cea dintâi din cele șapte peceți, și am auzit pe una din cele patru ființe zicând cu glas ca de tunet: Vino și vezi.

Și m-am uitat și iată un cal alb și cel care ședea pe el avea un arc; și i s-a dat lui cunună și a pornit ca un biruitor ca să biruiască.

Și când a deschis pecetea a doua, am auzit, zicând, pe a doua ființă: Vino și vezi.

Și a ieșit alt cal, roșu ca focul; și celui ce ședea pe el i s-a dat să ia pacea de pe pământ, ca oamenii să se junghie între ei; și o sabie mare i s-a dat.

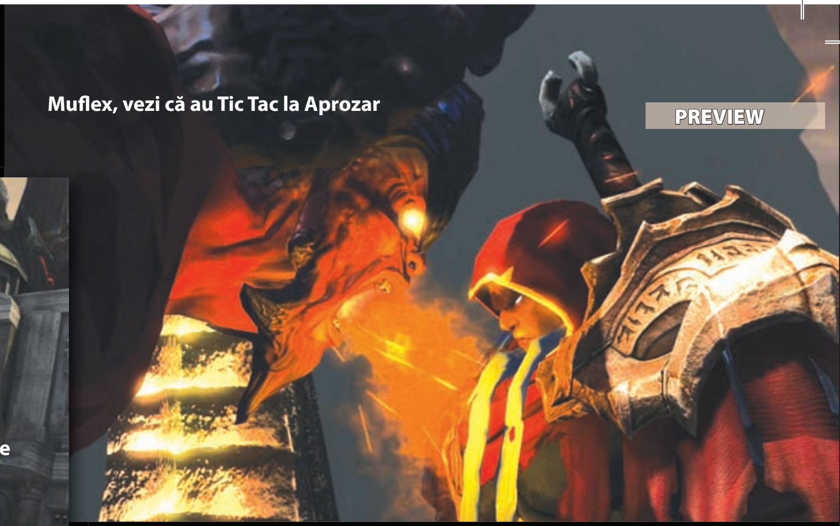
Și când a deschis pecetea a treia, am auzit pe a treia ființă, zicând: Vino și vezi. Și m-am uitat și iată un cal negru și cel care ședea pe el avea un cântar în mâna lui.

Și am auzit, în mijlocul celor patru ființe, ca un glas care zicea: Măsura de grâu un dinar, și trei măsuri de orz un dinar. Dar de untdelemn și de vin să nu te atingi.

Și când a deschis pecetea a patra, am auzit glasul ființei a patra, zicând: Vino și vezi.

Și m-am uitat și iată un cal galben-vânăt și numele celui ce ședea pe el era: Moartea; și iadul se ținea după el; și li s-a dat lor putere peste a patra parte a pământului, ca să ucidă cu sabie și cu foamete, și cu moarte și cu fiarele de pe pământ."

Apocalipsa Sfântului Ioan Teologul, Cap. 6, 6 și ceva


Muflex, vezi că au Tic Tac la Aprozar


Vezi că ţi-a pus cineva coarne


Şi zici că te ţine un junghi?

Vânat de rai, Urât de iad.

Şi a trâmbiţat întâiul înger, şi s-a pornit grindină şi foc amestecat cu sânge şi au căzut pe pământ; şi a ars din pământ a treia parte, şi a ars din copaci a treia parte, iar iarba verde a ars de tot.

A trâmbiţat, apoi, al doilea înger, şi ca un munte mare arzând în flăcări s-a prăbuşit în mare şi a treia parte din mare s-a prefăcut în sânge;

Şi a pierit a treia parte din făpturile cu viaţă în ele, care sunt în mare, şi a treia parte din corăbii s-a sfărâmat.

Şi numele stelei se cheamă Absintos. Şi a treia parte din ape s-a făcut ca pelinul şi mulţi dintre oamenii au murit din pricina apelor, pentru că se făcuseră amare.

Şi a trâmbiţat al patrulea înger; şi a fost lovită a treia parte din soare, şi a treia parte din lună, şi a treia parte din stele, ca să fie întunecată a treia parte a lor şi ziua să-şi piardă din lumină a treia parte, şi noaptea tot aşa.

Şi am văzut şi am auzit un vultur, care zbura spre înaltul cerului şi striga cu glas mare: Vai, vai, vai celor ce locuiesc pe pământ, din pricina celorlalte glasuri ale trâmbiţei celor trei îngeri, care sunt gata să trâmbiţeze!

Cam despre asta este vorba în Darksiders. Despre Apocalipsă. Apocalipsa venită însă mai devreme decât trebuie. O apocalipsă care nu loveşte în cine trebuie, ci loveşte nediscriminat. Loveşte în mine şi în tine, în fabrici şi uzine. Iar asta nu e bine.

Jocul are ca premisă lupta finală între Rai şi Iad. Iar Iadul a ieşit învingător. După ce bătălia a luat final, pe Pământ a venit Apocalipsa. Dar a venit când nu era programată. Cineva a devansat data lansării.

Vina venirii Apocalipsei înainte de vreme este dată pe cel mai viteaz dintre cei patru călăreţi ai Apocalipsei. War (războiul), cel căruia sabie mare i s-a dat şi un cal roşu ca focul, a fost cel pe care a căzut măgăreaţa. Căci Satana e parşiv. Satana e bandit. Satana e corupt. Satana e fratele mai mic al lui Băsescu. Satana nu stă la discuţii. Satana veghează. Satana lucrează. Cu o mită ici, cu un şantaj colo, Satana i-a fraierit pe ceilalţi călăreţi ai Apocalipsei şi i-a trimis pe Pământ să distrugă seminţia omenească.

War a picat de fraier, iar parlamentul Raiului i-a răpit puterile şi calul şi l-a trimis pe Pământ pentru a hoinări pentru totdeauna pe pământul lipsit de viaţă. Dar War nu este cineva cu care să te pui rău. Căci te ţine minte şi îţi rupe oasele cât ai zice peşte. Aşa că în loc să se delecteze cu spectacolul live furnizat de armatele Apocalipsei, se aruncă direct în mijlocul acţiunii încercând să dea de ceilalţi trei călăreţi pentru a vedea cine a pus la cale maşinaţiunea asta diavolească. Ca să vezi, cred că am răspuns direct.

Într-un joc combat action clasic, War trebuie să îşi recupereze calul, Ruin, şi puterile una câte una pentru a putea lupta atât cu armatele Raiului, cât şi cu cele ale Iadului. Şi o face cu sabia şi pistolul. Un fel de Conan Barbarul meets Rambo în acelaşi personaj. Extrem de spectaculos.

Acţiunea are loc pe două planuri. Unul subteran (Iadul?), în care mare parte a acţiunii este formată din puzzle-uri, şi la suprafaţa Pământului, unde te poţi plimba pe unde vrei. Evident, dacă te ţine. Dacă nu, înseamnă că trebuie să mai cafteşti câteva sute de draci pentru a căpăta experienţa necesară pentru a pune mâna pe o abilitate de care te-a privat Raiul.

„Şi a trâmbiţat al cincilea înger, şi am văzut o stea căzută din cer pe pământ şi i s-a dat cheia fântânii adâncului.

Şi a deschis fântâna adâncului şi fum s-a ridicat din fântână, ca fumul unui cuptor mare, şi soarele şi văzduhul s-au întunecat de fumul fântânii.

Şi din fum au ieşit lăcuste pe pământ şi li s-a dat lor putere precum au putere scorpiile pământului.

Şi li s-a poruncit să nu vatăme iarba pământului şi nici o verdeaţă şi nici un copac, fără numai pe oamenii


Uite luna, uite paru'!


Capul ce se pleacă, Sabie SWOOSH!


Dii Voinea, că asta nu ştie de glumă

care nu au pecetea lui Dumnezeu pe frunţile lor.

Şi nu li s-a dat ca să-i omoare, ci ca să fie chinuiţi cinci luni; şi chinul lor este la fel cu chinul scorpiei, când a înţepat pe om.

Şi în zilele acelea vor căuta oamenii moartea şi nu o vor afla şi vor dori să moară; moartea însă va fugi de ei.

Iar înfăţişarea lăcustelor era asemenea unor cai pregătiţi de război. Pe capete aveau cununi ca de aur, şi feţele


Primeşte lumină din lumină

lor erau ca nişte feţe de oameni.

Şi aveau păr ca părul de femei şi dinţii lor erau ca dinţii leilor.

Şi aveau platoşe ca platoşele de fier, iar vuietul aripilor era la fel cu vuietul unei mulţimi de care şi de cai, care aleargă la luptă.

Şi aveau cozi şi bolduri asemenea scorpiilor; şi puterea lor e în cozile lor, ca să vatăme pe oameni cinci luni.

Şi au ca împărat al lor pe îngerul adâncului, al cărui nume, în evreieşte, este Abaddon, iar în elineşte are numele Apollion.

Întâiul „vai" a trecut; iată vine încă un „vai" şi încă unul, după acestea."

War nu se va baza doar pe tăişul sabiei şi pe Magnumul cu patru ţevi din dotare pentru a semăna moarte în rândul inamicilor. Până acum am avut ocazia de a vedea în acţiune şi un Abyssal Chain şi un Cross Blade. Abyssal Chain este o unealtă practică de a aduce inamicii de talie mai mică aproape de tine sau de a te apropia tu mult mai repede de inamicii mai mari. În principiu, un fel de grappling hook cu un nume mai fistichiu, acest Abyssal Chain este atât spectaculos, cât şi eficient. Cross Blade nu este altceva decât o cruce mare şi strălucitoare ce poate fi aruncată spre inamici pentru a-i arde în focul purificator al credinţei. Adică un fel de BFG.


Tăticul lui Sfarmă-Pietre

Atâta timp cât suntem călare pe Ruin, War este aproape imun la atacurile inamicilor mici şi mulţi. Ruin trece ca prin brânză prin rândurile acestora, dar în momentul în care în cale i se pune o matahală, îşi dă seama că oricât de super cal ar fi el, tot nu se poate pune cu un munte de muşchi de o sută de tone.

„Şi a trâmbiţat al şaselea înger. Şi am auzit un glas, din cele patru cornuri ale altarului de aur, care este înaintea lui Dumnezeu,

Zicând către îngerul al şaselea, cel ce avea trâmbiţa: Dezleagă pe cei patru îngeri care sunt legaţi la râul cel mare, Eufratul.

Şi au fost dezlegaţi cei patru îngeri, care erau gătiţi spre ceasul şi ziua şi luna şi anul acela, ca să omoare a treia parte din oameni.

Şi numărul oştilor era de douăzeci de mii de ori câte zece mii de călăreţi, căci am auzit numărul lor.

Şi aşa am văzut, în vedenie, caii şi pe cei ce şedeau pe ei, având platoşe ca de foc şi de iachint şi de pucioasă; iar capetele cailor semănau cu capetele leilor şi din gurile lor ieşea foc şi fum şi pucioasă.

De aceste trei plăgi: de focul şi de fumul şi de pucioasa, care ieşea din gurile lor, a fost ucisă a treia parte din oameni.

Pentru că puterea cailor este în gura lor şi în cozile lor; căci cozile lor sunt asemenea şerpilor, având capete, şi cu acestea vatămă."


Ca muştele la felinar

După toate trailer-ele, imaginile şi informaţiile mai mult decât pozitive, mai că-mi vine să fac cumva să mă deplasez un pic în timp până prin 2010, când jocul va apărea în magazine. Dar parcă şi mai mult îmi vine să mai citesc câte ceva din Apocalipsa după Sfântul Ioan Teologul, căci tare bine le zice. Se pare că cei de la Hollywood nu sunt prea duşi la biserică, deoarece nu prea s-a înghesuit multă lume să facă filme după visele lui. Ciudat, nu? Mai ales că numele locului de pierzanie are conotaţii mai mult decât religioase.

■ **Koniec**

Plăcile de bază ASUS P7P55D

Noi avansuri tehnologice în optimizarea performanțelor

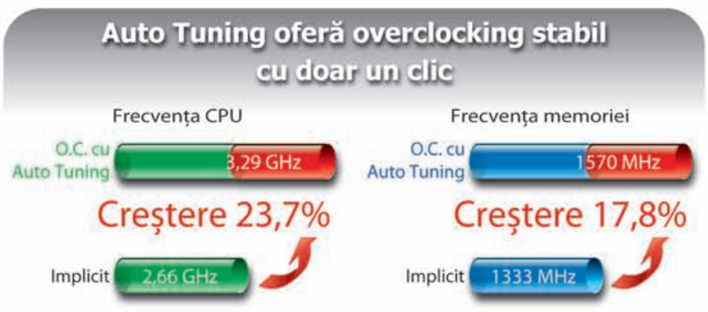


Design Hibrid: Sinergie în acțiune

Experimentează optimizarea inteligentă și sporul de performanță cu tehnologia Hybrid a seriei ASUS P7P55D. Aceasta folosește un procesor Hybrid, Hybrid Power Phase și un Hybrid OS pentru o operare inteligentă. Procesorul Hybrid mărește performanța prin intermediul unui microprocesor TurboV EVO. Hybrid Phase maximizează eficiența și stabilitatea sistemului prin ASUS Xtreme Phase și controlul temperaturii prin ASUS T.Probe. Hybrid OS îți oferă două opțiuni de sistem de operare — Windows 7 sau ASUS Express Gate — pentru acces rapid online fără sistemul de operare principal. În plus, ai parte de o compatibilitate uimitoare a memoriei cu funcția MemOK.

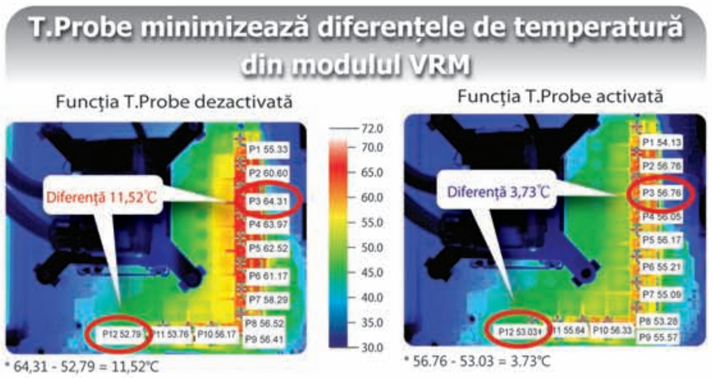
Depășește barierele de performanță cu procesorul Hybrid

Poți să obții un plus de performanță în overclocking datorită noului procesor Hybrid ce utilizează un microprocesor adițional TurboV EVO. Începătorii sau entuziaștii hardcore pot tuna instantaneu sistemul prin interfața intuitivă și unelte puternice. De exemplu, Auto Tuning îți permite să overclockezi automat sistemul la un nivel extrem dar stabil fără să trebuiască să faci setări detaliate în BIOS pentru voltaje sau frecvențe. Telecomanda TurboV* îți permite să overclockezi, să activezi tasta Turbo sau să ajustezi setările Energy Processing Unit (EPU) cu un controler independent — în timp ce rulează aplicațiile sau jocurile. În cele din urmă, modul manual al lui ASUS TurboV EVO oferă utilizatorilor avansați ajustări ale voltajului pentru a optimiza overclocking-ul.



Beneficiază de o eficiență revoluționară cu Hybrid Phase

Hybrid Phase combină stabilizarea avansată oferită de Xtreme Phase cu sistemul de control al temperaturii T.Probe pentru o eficiență maximă și o temperatură de operare mai scăzută. Xtreme Phase furnizează energie componentelor de bază în faze stabilizate pentru a asigura stabilitatea optimă a sistemului și o durată mai mare de viață a componentelor. În plus, tehnologia de conversie a frecvențelor ajută la reducerea pierderilor de energie pentru o eficiență mai bună. Prima tehnologie de răcire activă din lume de acest fel, T.Probe detectează și echilibrează fazele de curent, reducând temperatura din jurul procesorului. Mai mult, pentru o durată cât mai lungă de funcționare, sunt utilizate doar componente de cea mai bună calitate.



* Telecomanda TurboV Remote este oferită doar cu unele modele

King's Bounty: Armored Princess

GEN RPG/TBS **PRODUCĂTOR** Katauri Interactive **DISTRIBUITOR** 1C Company **LANSARE** trim. IV 2009 **ON-LINE** www.kings-bounty.com

Armură-n gură

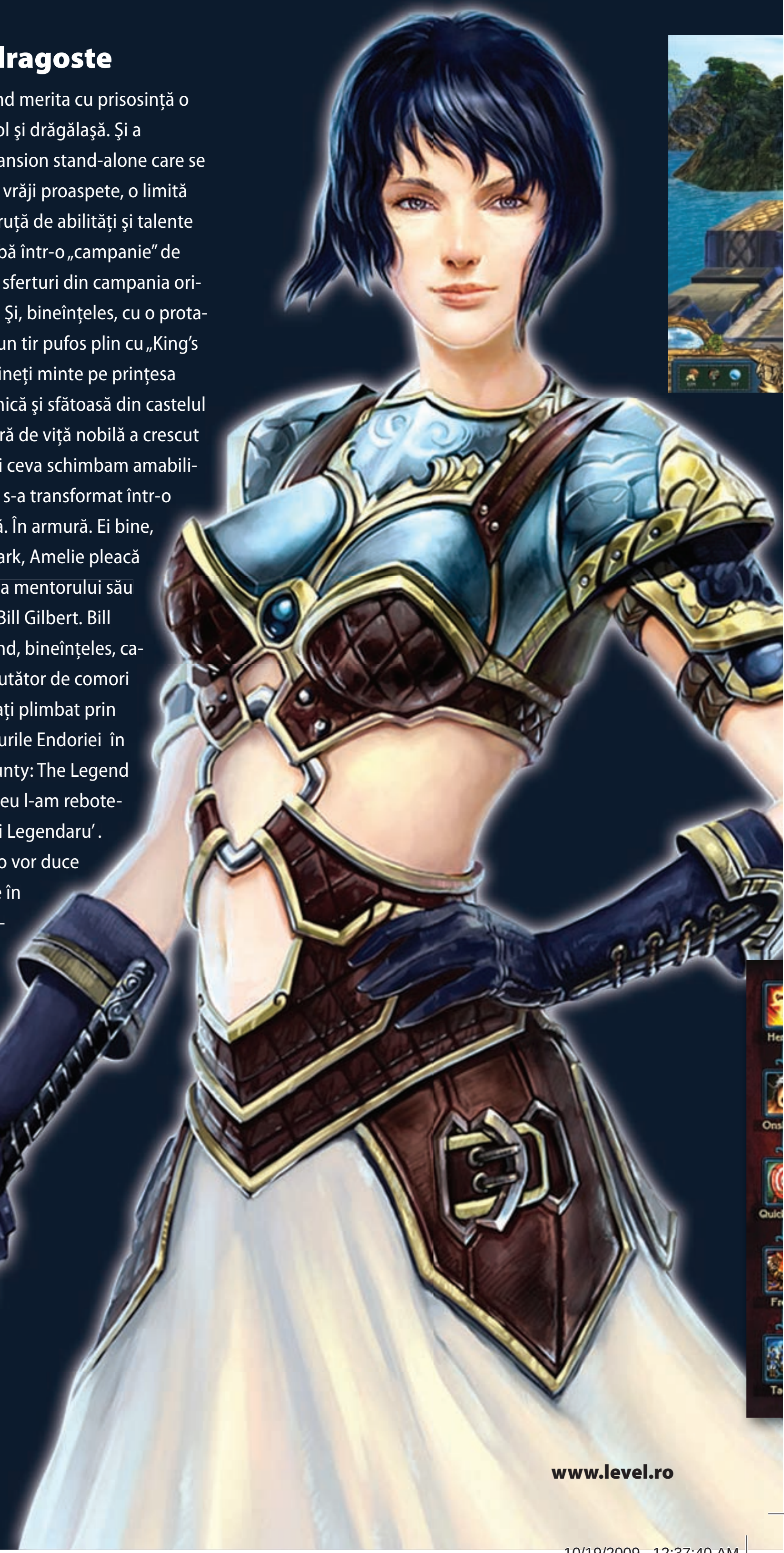
Pentru noi, cei de la LEVEL (în special pentru Ghinea, Ciolan şi Licherdopol, adică scandalagii cu gura mare de la şedinţa în care am ales Jocul Anului), King's Bounty: The Legend a fost revelaţia anului 2008. O revelaţie tovărăşească, old-school şi frumos colorată, care va primi un expansion de limbă engleză cam pe la finele lui octombrie, începutul lui noiembrie. Vă spun un secret: ruşii se joacă de ceva timp Armored Princess, dar să nu-i spuneţi lui Mircea, că mă pune să le învăţ limba. La noi n-a apărut încă, deci nu cred că ar strica un preview scurtuţ, cât să vă deschidă apetitul (sau să vă reamintească de el) pentru jocul care va apărea la sfârşitul lunii (eu sper că nu va apărea înaintea LEVEL-ului, dar viaţa e plină de surprize). Să purcedem, dară.


Caft


Boieru'-i acasă?

Din Ucraina, cu dragoste

O bijuterie ca The Legend merita cu prisosinţă o continuare la fel de old-school şi drăgălaşă. Şi a primit-o, sub forma unui expansion stand-alone care se laudă cu cinci „boşi" noi, zece vrăji proaspete, o limită de nivel crescută la 50 şi o căruţă de abilităţi şi talente pe care le puteţi pune la treabă într-o „campanie" de peste 30 de ore (aproape trei sferturi din campania originală se laudă producătorii). Şi, bineînţeles, cu o protagonistă mai drăgălaşă decât un tir pufos plin cu „King's Bounty: The Legend". O mai ţineţi minte pe prinţesa Amelie, sper. Piticuţa aceea mică şi sfătoasă din castelul regelui Mark. Mica domnişoară de viţă nobilă a crescut într-un an (căci acum un an şi ceva schimbam amabilităţi cu ea) cât altele în zece şi s-a transformat într-o adevărată prinţesă. Zvăpăiată. În armură. Ei bine, în ciuda obiecţiilor regelui Mark, Amelie pleacă în căutarea mentorului său dispărut, Bill Gilbert. Bill Gilbert fiind, bineînţeles, cavalerul căutător de comori pe care l-aţi plimbat prin toate colţurile Endoriei în King's Bounty: The Legend şi pe care eu l-am rebotezat în Kiwi Legendaru'. Căutările o vor duce pe Amelie în inima mis-




Piei, satană!


Amelie

teriosului tărâm Teana, lume pe care o vom putea explora călare, pe jos, cu barca sau, ca o noutate, călare pe un bidiviu înaripat.

Ca o paranteză fără legătură cu bidivii înaripați,


La cap de pod!

înainte să vă calculați câtă pensie alimentară veți plăti soților părăsiți pentru alții cu sloturi mai multe, vă anunț că prințesei nu-i stă gândul la măritiș. Soțiile din primul King's Bounty au fost înlocuite de paji (n-am găsit un termen mai sugestiv pentru „armor bearer"), personaje care „funcționează" pe același principiu ca nevestele din The Legend. Îți oferă sloturi pentru armură în plus, dar nu fac copii. Nice.



Donnie Draco

Una dintre principalele atracții ale lui Armored Princess (pe lângă bucuțele pârguite și împlătoșate ale lăstarului domnesc, bineînțeles) este un dragon albăstrui, drăgălaș și oarecum pokemonic, care va înlocui (cu succes, se laudă producătorii) cele patru satane, cunoscute jucătorilor sub numele de Spirits of Rage, din King's Bounty: The Legend. Cum drăgălășenia n-a omorât încă pe nimeni, șopârlița (sau șopârlul, pentru că nu știu exact cum se face sexarea la dragoni, n-am crescut așa ceva) a fost înzestrată cu o serie de abilități (nouă la număr) deosebit de utile pe câmpul de luptă. Un mini-dragon albastru care poate ridica un vulcan în mijlocul câmpului de luptă prinde bine la casa omului. Mai ales când același dragon caută comori, împarte fulgere în stânga și-n dreapta, ridică ziduri de apărare etc. etc. Cu adevărat o bestie potentă. Cu toate acestea, dragonul se dovedește a fi extrem de emotiv și dispare atunci când ai mai multă nevoie de el. Adică în timpul iureșurilor cu cei cinci boși.

O limită de nivel crescută înseamnă mai mulți monștri de căsăpit. Drept urmare, pe lângă clasicele rase din The Legend, o întreagă menajerie de creaturi neprietenoase au fost binecuvântate cu câte-un rol în Armored Princess. Amintesc în treacăt o seminție străveche de șopârle bipede, Pangolins, ai cărei luptători se vor dovedi o mare provocare. Tot ca o noutate, haitele de monștri fug mâncând pământul din fața armatelor prințesei dacă consideră că n-au nicio șansă. Cu alte cuvinte, în Armored Princess armata noastră de un gazilion de dragoni nu va mai fi atacată din senin de patru țânțari. Bineînțeles, dacă nu aveți de gând să mai lăsați în urmă vreo ființă vie și aveți răbdare să vă îndepliniți acest vis, veți putea să-i urmăriți pe fricoși și să le luați piuitul.



Dragon!


Pegasu'!

Koniec!

După cum spuneam, Armored Princess a apărut deja în Mama Rusie, iar un demo în limba rusă circulă de prin aprilie, dacă mai țin bine minte. Tot din aprilie, trăiesc cu un imens regret că pe mine nu m-a obligat nimeni să studiez rusa în școală. Așa nu-mi rămâne (și nu vă rămâne) altceva de făcut decât să așteptăm cuminței luna noiembrie, când Amelie va vorbi în sfârșit engleza. Presimt că așteptarea n-a fost în zadar.

■ cioLAN



Arborele de still-uri


Minunat...

RAGE

GEN FPS **PRODUCĂTOR** id Software **DISTRIBUITOR** Electronic Arts **LANSARE** lansare N/A **ON-LINE** www.rage-game.com

Eroul postapocaliptic

Nimeni nu a prevăzut asta. Cum, id Software, ăia care trag de peste un deceniu cu dinţii de francize ca DOOM şi Quake, îndrăznesc să vină cu ceva nou? De ce nu vin cu un alt DOOM sau Quake? Staţi liniştiţi că or să vină, însă până atunci, băieţii de la id şi-au luat inima-n dinţi şi ne-au făcut o ofertă pe care cu greu o putem refuza: RAGE, un first person shooter postapocaliptic fără coridoare întunecate. Hopa, taci că sună bine.

Furioşii pustiului

Cum spuneam, coridoarele întunecate şi claustrofobice au fost lăsate deoparte în favoarea unui teren de joacă imens, deschis explorării, prin care să conducem maşini şi să luptăm de la volanul lor. Jocul aminteşte de decorul postapocaliptic din Fallout 3, dar se jură că scenariul va fi mult mai îmbietor, asemănările cu F3 oprindu-se aici. Şi multă, foarte multă acţiune. Aici îi cred, deoarece pac-pac-ul a fost întotdeauna punctul forte al jocurilor realizate de id de-a lungul timpului. RAGE va condimenta însă reţeta şi cu un Buggy, o maşină cu care ne vom face de cap prin lume şi element esenţial în supravieţuirea pe termen lung. Odată ce ai pus mâna pe aşa ceva, trebuie să ţii cu dinţii de ea. Maşina poate fi echipată cu mitraliere grele, chiar şi lansatoare de rachete, dar ceea ce este mai important e că poate fi îmbunătăţită.


Hai la moşu' să-ţi dea un şurub

Când suntem la pas, ne vom putea delecta cu d-ale FPS-urilor. Adică vom trimite pe lumea cealaltă grămezi întregi de mutanţi hidoşi care îşi apără cotloanele peste care au pus stăpânire. Sau pur şi simplu vor să afle ce gust avem la proţap. Fără îndoială, vor exista şi oameni dornici să afle acelaşi lucru.

RAGE este un proiect ambiţios mai ales din punct de vedere vizual, însă va condimenta lumea plină de acţiune şi cu niscaiva elemente de roleplay, pentru că are o poveste interesantă de spus. Este povestea unui om trezit pe neaşteptate din somnul său criogenic într-o lume care poartă urmele impactului cu un asteroid care s-a dat de-a dura peste ea. Bine aţi venit pe Terra.


Mercenarii dau năvală

Exemplificare

Înainte de impactul asteroidului cu Pământul, ăi mai înţelepţi dintre înţelepţi guvernanţi ai lumii au pus la cale un plan de supravieţuire, acţiunea întreprinsă de domniile lor fiind botezată Proiectul Eden. Ideea lor a fost să adune crema omenirii, cum ar fi importanţi oameni de ştiinţă sau oficiali guvernamentali, şi să îi pună frumos „la rece" undeva sub crusta Pământului, în interiorul aşa-ziselor arce – un fel de pătuţuri în care te poţi conserva binemersi vreme de sute de ani. Acestea au fost programate ca la un moment dat după impact să iasă la suprafaţă toate în acelaşi timp şi să le permită supravieţorilor să înceapă reconstrucţia lumii. Dar, surpriză! Ca un făcut, constaţi că tu eşti singurul supravieţuitor dintr-o arcă ce tocmai a ieşit la suprafaţă, dar nu pentru că aşa ar fi fost programată, ci datorită unui cu-


Mutant Bash!



tremur. Prin urmare, nu prea ştii încotro s-o apuci sau ce trebuie să faci, iar motivul pentru care ai fost unul dintre aleşii desemnaţi să reconstruiască civilizaţia umană continuă să rămână un mister bine păstrat de id. Va trebui, totuşi, să descoperi ce s-a întâmplat cu omenirea de la cataclism încoace, iar pe



Gura că-ţi tai limba!

drum vei întâlni nu doar oameni care te pot ajuta, ci şi forţe care vor să te distrugă. Însă înainte de toate trebuie să înveţi să supravieţuieşti bandiţilor şi mutanţilor care stăpânesc suprafaţă Pământului, pentru că te-ai trezit prea devreme într-o lume a viitorului departe de aşteptările tale. Segmente ale societăţii au supravieţuit dezastrului, însă lumea a involuat mult şi nimeni nu îşi mai aduce aminte de Proiectul Eden.

Flexi plexi

Primul lucru care m-a surprins la RAGE a fost faptul că acţiunea nu se mai petrece prin cotloanele unei staţii de pe planeta Marte, de exemplu, ci chiar pe Pământ. Şi nu orice Pământ, ci unul situat la aproape un secol distanţă în viitor. Că decorul postapocaliptic este bogat în detalii, iar personajele sunt foarte expresive o demonstrează chiar ultimul demo cu care s-au lăudat cei de la id, acţiunea de pe monitor petrecându-se la aproximativ o oră după începerea campaniei single player.

Lumea pe care au arătat-o gurilor-cască a fost una extrem de diversă şi bogată în detalii, mulţumită noului engine id Tech 5, ce poate crea zone întinse fără texturi asemănătoare între ele, eliminând şansa de a admira un peisaj plictisitor în care totul pare la fel. Poate crea şi NPC-uri, mult mai bine animate decât în trecut. De exemplu, în joc îl vom putea vizita pe Crazy Joe, un bun sfetnic care ne va ajuta la nevoie. Prima impresie este însă alta, chiar ai impresia că NPC-ului îi cam lipseşte o doagă, pentru că vântură din mâini în timp ce vorbeşte şi îşi subliniază spusele prin tot felul de alte gesturi. Aşadar, s-ar zice că NPC-urile din RAGE nu sunt statice. Un alt doilea personaj remarcabil este Producătorul, un nene care se dă de ceasul morţii să te introducă în circuitul lui de lupte televizate intitulat Mutant Bash TV, însă despre el şi multe alte asemenea personaje pitoreşti veţi citi în review.



Vânătoare de bandiţi

Un alt atuu al lui RAGE pare să fie flexibilitatea. Nu este un joc linear, ba chiar îţi oferă foarte multă libertate. Poţi accepta o misiune din partea unui NPC şi să te deplasezi imediat la locul în care trebuie să o îndeplineşti. Sau poţi să accepţi misiunea şi să pleci de nebun în lume în căutare de orizonturi noi. Apoi poţi lua o a doua misiune, de la un alt NPC, şi să o îndeplineşti pe aceasta înaintea celei luate anterior. Jucătorii sunt liberi să viziteze orice loc din joc, oricând. Te poţi retrage dacă inamicul este prea tare, ca să revii mai târziu cu arme mai bune.

Există, de asemenea, şi o mulţime de obiecte cu care vom putea interacţiona într-un mod inedit. Vom putea chiar să inventăm arme, combinând obiecte adunate de din desăgile inamicilor răpuşi, iar obiectele astfel obţinute vor putea fi apoi vândute, acest aspect sprijinind existenţa unei economii robuste în interiorul jocului.

Armele, la rândul lor, sunt mai mult decât interesante. De exemplu, Wingstick-ul, o combinaţie între un





Sediu de televiziune





Casă, dulce casă



Praf şi Pulbere



Cursă cu hopuri

bumerang şi un cuţit, poate fi folosit cu încredere şi plăcere pe pielea inamicilor aflaţi la distanţă. Vom avea însă şi arme de foc, la fel de interesante.

Schimbări

Ajutorul de nădejde din RAGE este, cum spuneam mai devreme, un buggy de nisip, o maşinuţă forţoasă pe patru roţi de care vom avea mare nevoie. Iniţial nu este echipată cu arme, însă poate fi tunată şi învăţată să alerge mai repede. Upgrade-uri care sunt necesare, deoarece vom fi adesea nevoiţi să ne descotorosim de inamic din mers. Banii necesari ugrade-ului pot veni însă şi din participarea la curse, moment în care talentul de şofer se îmbină cu posibilitatea de a mitralia orice chestie care te depăşeşte în viteză. La rândul ei, orice chestie care te ajunge din urmă te poate face sită. Victoriile pot aduce sponsorizări, care la rândul lor aduc mai mulţi bani.

Apoi, se va putea întâmpla să fii trimis într-o misiune în care eroul trebuie să pătrundă în fieful unor bandiţi şi să distrugă dispozitive explozive – aka maşinuţe comandate prin radio cărora li s-au ataşat „pocnitori". Odată infiltrat, poţi lua chiar tu o astfel de maşinuţă şi construi propriile bombe mobile. Şi dă-i distracţie! Interesant este că odată ce ai curăţat ascunzătoarea de hoţi şi le-ai aruncat depozitul de muniţie în aer, aceasta nu va rămâne pe veci nelocuită, lucru pe care îl poţi constata cu surprindere pe propria piele la al doilea raid în zonă. De unde rezultă că RAGE poate modifica constant lumea, astfel încât o ascunzătoare golită să poate deveni cu uşurinţă casa altor bandiţi. Este posibil să nu primeşti misiunea de a-i elimina şi pe acestea, însă va exista mereu şansa de a pune mâna pe obiecte noi din portofelele noilor locatari. Profitabilă afacerea, zău aşa.

Nisip fierbinte

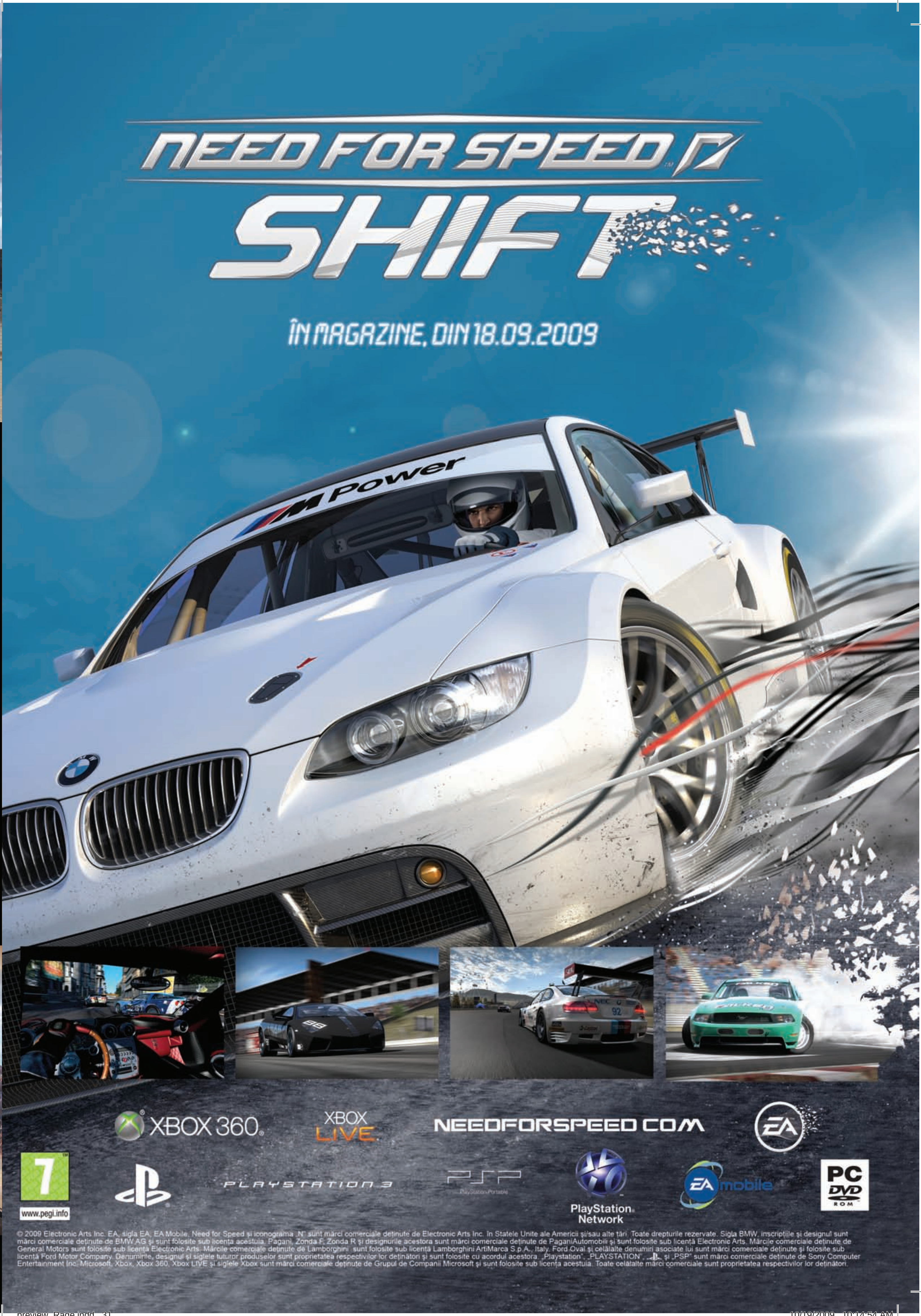
Ei bine, despre RAGE numai de bine. La prima vedere pare un joc demn de aşteptare, unul de a cărui realizare se ocupă o echipă care i se dedică cu trup şi suflet. Din nefericire, de aşteptat se pare că vom avea mult şi bine, pentru că id nu a dat şi o dată concretă de lansare. RAGE va fi lansat pe piaţă exact atunci când va fi gata. Nu cu o zi mai devreme, dar nici cu una mai târziu.

■ KiMO



Civilizaţie




NEED FOR SPEED
SHIFT
ÎN MAGAZINE, DIN 18.09.2009
M Power
XBOX 360
XBOX LIVE
NEEDFORSPEED.COM
EA
7
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStation Network
EA mobile
PC DVD ROM
© 2009 Electronic Arts Inc. EA, sigla EA, EA Mobile, Need for Speed și iconograma „N" sunt mărci comerciale deținute de Electronic Arts Inc. în Statele Unite ale Americii și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate. Sigla BMW, inscripțiile și designul sunt mărci comerciale deținute de BMW AG și sunt folosite sub licența acestuia. Pagani, Zonda F, Zonda R și designurile acestora sunt mărci comerciale deținute de PaganiAutomobili și sunt folosite sub licență Electronic Arts. Mărcile comerciale deținute de General Motors sunt folosite sub licența Electronic Arts. Mărcile comerciale deținute de Lamborghini sunt folosite sub licență Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. Ford Oval și celălalte denumiri asociate lui sunt mărci comerciale deținute și folosite sub licență Ford Motor Company. Denumirile, designul și siglele tuturor produselor sunt proprietatea respectivilor lor deținători și sunt folosite cu acordul acestora. „Playstation", „PLAYSTATION", și „PSP" sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și siglele Xbox sunt mărci comerciale deținute de Grupul de Companii Microsoft și sunt folosite sub licența acestuia. Toate celălalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.



FIFA 10



... e de 10?

Începutul e mai greu. Restul vine de la sine. Dacă pornești în forță și ești vizionar, poți chiar să monopolizezi locul întâi. Tot ce contează este să fii ambidextru. Pentru ca în stânga să ții cupa de învingător, iar în dreapta un polonic cu care să ții la distanță de podium orice competitor mai arțăgos. Așa și EA. Cine se gândea în 1982, când a luat ființă compania, că va acapara 80% din veniturile globale venite din simulatoare sportive? În niciun caz Trip Hawkins, fondatorul ei.

Unul dintre cele mai de succes și mai cunoscute jocuri ale companiei este FIFA. Ajuns deja la cel de-al șaptesprezecelea titlu al seriei, cu multe alte versiuni destinate campionatelor mondiale sau europene, copilul de suflet al EA-ului ține în fața calculatoarelor și, mai nou, a consolelor, aproape la fel de mulți oameni ca o finală a Campionatului Mondial de Fotbal.

Succesul seriei, mai ales cel financiar, se observă cu ochiul liber și de la o mare depărtare. Cu atât mai mult cu cât FIFA 10, la fel ca și FIFA 07, a ajuns să fie sponsorul oficial al unei echipe de fotbal din liga întâi a Campionatului Englez de fotbal. FIFA 07 sponsoriza echipa Accrington Stanley în sezonul 2007-08, iar acum FIFA 10 susține echipa Swindon Town. Numele nu sunt mari, dar finanțele sunt, așa că deși tu poți fi fan Arsenal, să știi că, dacă achiziționezi FIFA 10, îi susții financiar una dintre adversare.

Doar consola joacă hora

După cum, din nefericire, suntem deja obișnuiți, doar variantele pentru PS3 și Xbox360 sunt cele care merită jucate. Varianta jocului pentru PC este o nenorocire groaznică și neavenită, total lipsită de valoare și care te poate scârbi pe vecie de FIFA. Asta bineînțeles dacă ai ocazia de a o compara cu cea de consolă. Dacă nu, și varianta pe PC este jucabilă. Oricum, articolul de față nu









este un studiu comparativ al celor două variante ale jocului, ci este destinat doar celei pentru PS3.

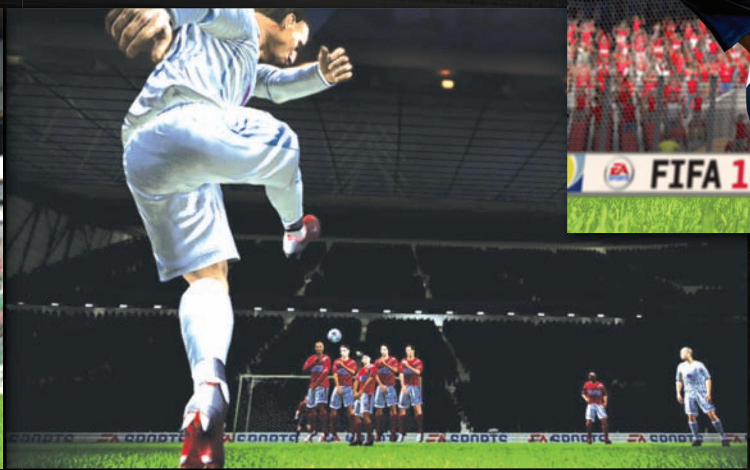
La prima vedere, cea mai importantă caracteristică a lui FIFA 10 este controlul 360. Până la FIFA 09 inclusiv, direcţiile posibile pe care un jucător putea alerga, şuta şi pasa erau doar opt. Nu era o mare problemă, deoarece nu ştiai ce înseamnă să te poţi mişca pe orice direcţie. Dar încearcă acum să te întorci la o versiune anterioară a jocului şi să vezi cum plângi în faţa jucătorilor care sunt ca pe şinele de tren, fără pic de libertate de mişcare. Nu este chiar atât de tragic, dar vei simţi din plin diferenţa.

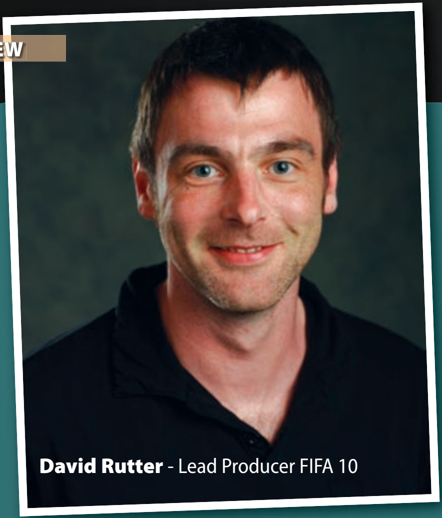
Deşi ai fi tentat să te opreşti aici cu noile caracteristici ale jocului, o privire mai atentă îţi va dezvălui lucruri noi şi interesante. Cum ar fi noul sistem de pase şi comportarea mai mult decât exemplară a AI-ului. Noul control pe 360 de grade al jucătorilor a dus implicit la necesitatea de a lucra la pase şi la modalitatea cum acestea se vor da. Pasele sunt mult mai rapide şi mai precise, cu toate că mai au unele hibe. De exemplu, pasele la întâlnire nu funcţionează întotdeauna după cum ai dori. Puterea loviturii este calculată automat, deşi încă ai indicator vizual pentru ea. Asta înseamnă că mingea va ajunge întotdeauna unde consideră jocul că este cel mai bine şi nu te lasă să alegi tu unde să o plasezi. Nu vei putea lovi mingea mai puternic pentru a trece prin faţa apărătorului advers care încearcă să o intercepteze şi nici să o arunci într-un alt punct al terenului pentru a evita un amalgam de jucători care îţi înconjoară atacantul tău de frunte. Aceste hibe ale pasei la întâlnire nu le vei observa după primul joc, ci după câteva zeci, după ce nu mai joci după ureche, ci încerci să construieşti ceva inteligent pe teren. Această asistare de calculator devine stresantă după o vreme.

O altă problemă legată de lansarea mingilor este puterea şutului sau a centrării din propriul careu. În momentele în care adversarul este călare pe tine şi te sufocă în propriul careu, iar printr-un miracol recuperezi mingea, tot ce vrei este să o arunci cât mai departe în jumătatea adversă. Dar stupefiat vei observa cum anemia pune stăpânire pe jucătorul care a recuperat şi, în loc să trimită mingea pe lună, o trimite undeva la mijlocul terenului, unde aşteaptă linia defensivă a adversarului şi doar un jucător stingher de-al tău. Iar în loc de un moment de respiro, ai parte de o relansare a atacului cu forţe proaspete. Dacă vrei să duci lucrurile mai departe şi compari cu unele din şuturile la poartă ratate de către jucătorii tăi, şuturi ce trimit mingea cu viteza luminii pentru a dărâma peluza din spatele porţii ca pe un castel de cărţi, te întrebi dacă nu cumva în terenul advers iarba are proprietăţi magice, aerul este mai rarefiat şi mingii îi creşte un reactor în partea dorsală.

Caracteristicile fizice ale jucătorilor sunt mai evidente ca oricând în FIFA 10. Un jucător de o statură impresionantă şi o forţă herculeană poate arunca direct pe targa medicilor un jucător obişnuit. Umărul la umăr este o armă nenorocită în mâinile cui ştie să o folosească. Se poate spune că este chiar prea puternică, deoarece un apărător slab cotat, dar mare la stat, poate deposeda cu uşurinţă un atacant foarte bine cotat, dar mai slăbănog,







David Rutter - Lead Producer FIFA 10

INTERVIU

LEVEL: Spune-ne câte ceva despre tine și despre contribuția ta de până acum la seria FIFA.

David Rutter: M-am alăturat EA-ului în august 2007 ca Line Producer al variantelor PS3 și 360 ale FIFA 09. Înainte de asta, timp de 14 ani, am ocupat diverse posturi în alte companii de profil – și am lucrat în cea mai mare parte doar la jocuri cu și despre fotbal. S-ar putea spune că mi-am făcut o carieră din a lucra la jocuri video cu fotbal – ceea ce este mișto.

L.: De ce se acordă atât de mult interes variantelor de consolă, în timp ce variantele de PC sunt lăsate în plan secundar?

D.R.: Eu unul lucrez doar la variantele de X360 și PS3 – așadar nu vă pot spune mare lucru despre varianta de PC – dar știu că băieții care au lucrat la varianta pentru PC și-au petrecut mult timp discutând cu membrii comunității, pentru a se asigura că munca lor va ține cont pe cât posibil de feedback-ul fanilor.

L.: Ce trebuie să facem pentru a vedea Campionatul Românei inclus în versiunile viitoare ale jocului?

D.R.: În fiecare an, aruncăm o privire peste ligi și încercăm să mărim numărul celor prezente în joc. Totuși, ligile pot fi foarte scumpe din perspectiva licențierii – dar și din cea a timpului investit în studierea și implementarea lor în joc.

L.: Care sunt aspectele jocului care nu te mulțumesc 100% și ce plănuiești să faci în acest sens?

D.R.: FIFA este un joc cu adevărat grozav. Dacă am avea la dispoziție tot timpul din lume, jocul ar fi mai bun – dar n-am fi niciodată de deplin satisfăcuți. Din punctul de vedere al gameplay-ului, consider că variantele actuale sunt cele mai bune de până acum și vor deveni din ce în ce mai bune, an după an. Modul Manager a beneficiat de atenție sporită anul acesta – dar va fi nevoie de mai mulți ani de experiență până va ajunge la înălțimea gameplay-ului.

L.: Multă lume spune că FIFA 10 este doar un FIFA 09, dar cu deplasare la 360 de grade, în orice direcție posibilă. Este adevărat? Dacă nu, care sunt celelalte îmbunătățiri semnificative ale gameplay-ului?

D.R.: Cred că numărul restrâns de oameni care cred că FIFA 10 înseamnă numai control la 360 de grade au o fixație pentru simplul fapt că-l consideră fantastic. Întreg gameplay-ul a fost îmbunătățit, am îmbunătățit de asemenea 50 de componente majore ale modului Manager, am introdus un editor foarte mișto al formațiilor de joc, o arenă de antrenament și un mod multiplayer local – Practice Match. Puteți să vă creați propria față pentru joc la EASPORTSFOOTBALL.COM, care poate fi descărcată în joc și pe care o puteți folosi să jucați în modul Virtual Pro, unde vă așteaptă 200 de realizări deblocabile și chiar am adăugat un nou mod de joc în Live Seasons – facilitatea premium de tip DLC – care vă permite să controlați o echipă și să întreceți scorurile echivalentului acesteia din lumea reală. Și chestiile enumerate acum sunt doar cele de suprafață, imediat vizibile.

L.: Pariez că deja te gândești la următorul titlu FIFA, dacă nu cumva lucrezi deja la el. Poți să ne oferi un spoiler mic cu privire la noutățile pe care plănuiți să le introduceți în FIFA 11?

D.R.: Din păcate nu – dar vom lucra cu siguranță la modul de joc Manager.

L.: Am constatat că partea de management a FIFA 10 este mai bună decât cea de anul trecut, dar totuși nu este chiar ceea ce trebuie. Cum plănuiți să transformați acest mod de joc într-un manager adevărat?

D.R.: După cum spuneam, mai avem mult de lucru la Manager Mode înainte de a putea fi mulțumiți de acesta. Totuși, planurile există.



doar printr-un simplu umăr la umăr.

Modul Manager se poate folosi de această scăpare a producătorilor, deoarece îți poți forma o echipă a cărei linie mijlocie și de apărare să fie alcătuită doar din Goliați de care să nu treacă nimeni. Și brusc jocul se transformă în fotbal american, unde atacanții sunt aruncați ca niște popice dincolo de linia de fund. Că tot am adus vorba de Manager Mode, EA a mai lucrat un pic la el, fiind ceva mai imersiv decât cel din FIFA 09, dar tot nu se compară cu un manager adevărat. Mai este mult, mult de lucrat pentru a ni se oferi o experiență cu adevărat satisfăcătoare pentru un asemenea mod de joc.

Modul Be A Pro este la fel de interesant ca întotdeauna, dar mai interesant ca Be A Pro este Virtual Pro. Vei crea de la zero un jucător, care va putea arăta ca tine la moacă dacă reușești să încarci poza ta pe serverele EA, și vei putea juca cu el în orice tip de meci offline sau online. Partea interesantă este că jucătorul nou creat pleacă de la mediocrele atribute de 65, dar stats-uri ce pot fi îmbunătățite în modul arena (ecranul interactiv de load dintre meciuri) prin antrenament. Astfel, odată intrat în modul Arena, vei putea să te antrenezi pe fiecare aspect al jocului și cu cât petreci mai mult timp acolo, cu atât mai bun va deveni jucătorul tău. Imaginează-ți ce satisfacție morbidă vei avea să intri cu un atacat ce are 99 pe linie, împotriva celui mai feroce adversar al tău.

Jocul este bun, este chiar foarte bun. Este mai bun ca FIFA 09 și și acela a fost foarte bun. Cu toate că este bun, poate deveni și mai bun. FIFA 10 nu este lipsit de puncte în care poate fi și trebuie îmbunătățit gameplay-ul actual. Pe lângă pasele încă un pic alandala sau problemele la schemele pregătite pentru fazele fixe, se mai pot adăuga și lovituri de margine rapide, după cum au fost introduse loviturile libere rapide în FIFA 10. Oricum, jocul merită tot respectul, EA dându-și tot interesul ca FIFA 10 să iasă un joc jos pălăria.

■ **Koniec**

alternativa



FIFA 09

Din nefericire, nu mai pot oferi ca alternativă Pro Evolution Soccer. Mai ales că PES 2010 nu a ieșit încă pe piață la momentul în care am scris acest articol. Dar PES 2009 a fost o dezamăgire pe lângă FIFA 09 și ar fi necinstit să îl propun ca alternativă. Regele jocului rege este FIFA.

**LEVEL DECEMBRIE 2008*

BUNE:
- noul control este bestial
- un manager un pic mai bun
- Virtual Pro te poate băga în boală

RELE:
- un manager care încă nu e ce trebuie
- pasele nu funcționează perfect
- nu ai niciodată destul de mult timp să te joci cât vrei

CONCLUZIE:



Cel mai bun joc de fotbal de până acum.
Păcat că variantele de PC se duc pe apa sâmbetei.

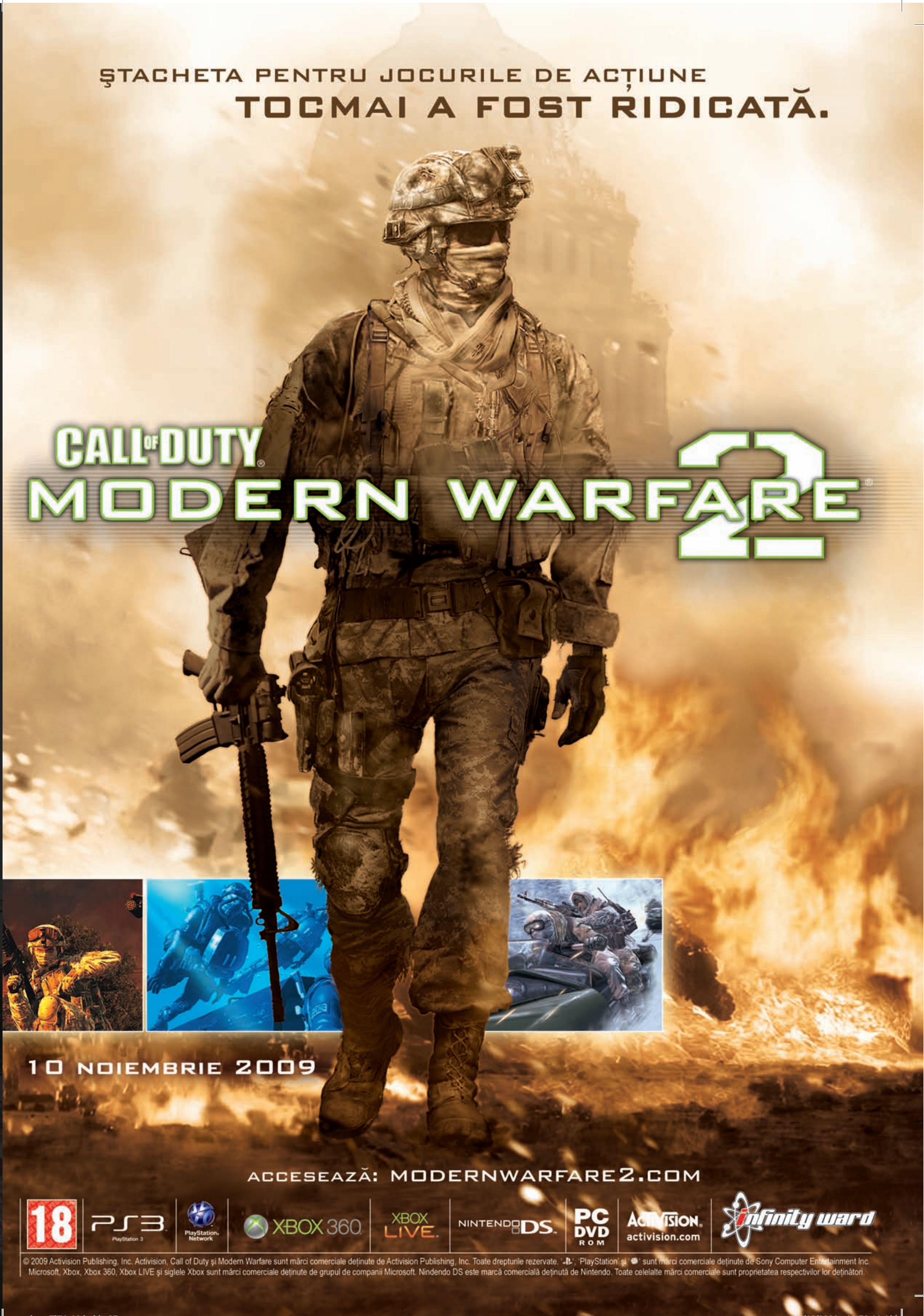
9,2

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	10



Gen Simulator de fotbal **Producător** EA Canada **Distribuitor** EA **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** fifa.easports.com

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers


ŞTACHETA PENTRU JOCURILE DE ACŢIUNE
TOCMAI A FOST RIDICATĂ.
CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 2
10 NOIEMBRIE 2009
ACCESEAZĂ: MODERNWARFARE2.COM
18
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
NINTENDO DS
PC DVD ROM
ACTIVISION
activision.com
infinity ward
© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty şi Modern Warfare sunt mărci comerciale deţinute de Activision Publishing, Inc. Toate drepturile rezervate. 'PlayStation' şi sunt mărci comerciale deţinute de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE şi siglele Xbox sunt mărci comerciale deţinute de grupul de companii Microsoft. Nindendo DS este marcă comercială deţinută de Nintendo. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.

REVIEW

PC X360 PS3 PSP



NEED FOR SPEED SHIFT

Am pus mâna pe schimbător

Prin '99, secolul trecut, mi-au picat ochii peste umărul unui coleg de redacție, la monitorul său. Uoau! Ceea ce am văzut mi-a aprins toate beculețele! Peisaje complexe și preaminunate, cascade, marea, munții, cătune pitorești, parcuri naturale, ruine, insule exotice, docuri, orașe futuriste, deșert... iar pe lângă toate acestea, ceva ce ignorasem complet până atunci - automobile. Care, zău, mi s-au părut foarte frumoase, la vremea aceea erau la nivelul de vârf al reprezentării într-un joc a unui automobil, dar, lucru foarte important, totul se vedea din interiorul mașinii, din postul șoferului.

Jocul se numea Need for Speed: High Stakes și era exact ceea ce îmi doream. Iar dacă mai lipsea ceva, apoi s-a completat atunci când i-am cerut colegului să pună sunetul în boxe: coloana sonoră era formidabilă.

Anii au trecut, iar eu am și acum un calculator vechi, cu Celeron la 1,2 și placă grafică S3 Savage 2000, pe care rulez NFS High Stakes sub DirectX 7, pe Windows 98. Asta a fost configurația în care încă îmi mai mergea, părând refractar la încercările mele de a-l folosi în XP, cu DX8 sau 9 și placă grafică NVIDIA. Din fericire, pe laptopul pe care scriu aceste rânduri, High Stakes merge impecabil, prin placa grafică Intel încorporată - o adevărată fericire!

Chiar și acum, am momente în care mă bag în High Stakes și mă dau de nebun, pradă visării. Este ceva, în coloana sonoră electro, în grafică, în atmosferă, care îmi transformă orice cursă din acest joc într-o transă, un trip,



Ultimele verificări




La start


Nordschleife, mein Liebe

o alunecare hipnotică la care simt mereu nevoia să mă întorc. Pentru că, vă spun cinstit, prea puţin sunt interesat de competiţie, de a fi cel mai bun, de a scoate timpi formidabili, cât de mistica adâncă a cursei, de armonia cu tot - peisaj, sunet, lumină, culoare, vibraţie mecanică şi sufletească - ce naşte în tine o stare de graţie.

O porscherie

Bon, poezie, poezie, dar să revenim cu piciorul pe frână şi cu mâna pe schimbătorul de viteze: la un an după intrarea mea în universul NFS, cei de la Electronic Arts mă mai întoarseră o dată cu roatele în sus. Apăruse Need for Speed: Porsche 2000... O provocare serioasă, pentru că acum era vorba de un simulator pe bune, rezultat al unei colaborări fără precedent până atunci între un producător de jocuri şi unul de automobile.
După luni întregi petrecute într-o fabrică Porsche, creatorii acestui titlu aveau cu ce se mândri. Jocul era, şi încă mai este, o minunăţie, atât ca simulare, cât şi ca design de traseu şi peisaj. Unul din modurile de joc single player urmărea o suită de curse de-a lungul istoriei Porsche, pornind de la primul model la cel mai recent - în 2000. Celălalt mod single player te punea în pielea unui pilot de teste al firmei Porsche, aflat la începutul carierei sale.


În carieră

Trebuia să treci printr-o suită de probe, astfel încât să avansezi ierarhic şi să primeşti din când în când câte o maşină bonus.

Modul de joc ca pilot de teste a fost una din cele mai interesante şi mai instructive experienţe gameristice din viaţa mea. De altfel, până la urmă, a ajuns pentru mine un fel de test în sine, să termin cât mai repede acest mod de joc. Nu e relevant la ce performanţe am ajuns, dar am terminat ca pilot de teste de vreo câteva zeci de ori, ceea ce mi-a fost de foarte mare folos în cursele de pe circuite sau şosea. Iar asta pentru că modul de joc ca pilot de teste te punea de cele mai multe ori pe un poligon de antrenament, obligându-te să parcurgi trasee alambicate printre jaloane, sub ameninţarea unor limite stricte de timp, uneori dificil de respectat. Astfel ajungeai să cunoşti foarte bine performanţele şi comportamentul diverselor modele Porsche, învăţând să te adaptezi specificului fiecăruia, dar şi căpătând o stăpânire de sine şi o siguranţă pe care cursele nu ţi le puteau oferi îndeajuns.


Frumoasa şi Lamborghiniul

Arkd

Bineînţeles, după NFS Porsche 2000, ne aşteptam cu toţii la creşterea calitativă a seriei, în direcţia simulării. După un rateu cu un fel de racer online - Motor City - o idee bună, dar prea mult înaintea timpului său (şi, poate, chiar şi al nostru), a fost lansat NFS Hot Pursuit 2. Hm, la aşteptările noastre, a fost o mare dezamăgire. HP2 avea ca parte bună traseele mari, frumoase, peisajele deschise şi variate, maşinile excelent realizate grafic, iar ca parte nasoală faptul că era arcade de arcade şi că nu puteai pilota din interiorul cockpit-ului. Jenant, m-am dat un pic cu maşinuţele alea de jucărie, m-am enervat, am scris un review şi apoi l-am înmormântat.

Ceea ce a urmat a fost un lung şir de filme fastand-furious NFS, cu gagici, poveşti patetice şi mizanscenă urbană. Am încercat să ling şi eu aceste arcadele pentru puşti, dar nu erau pentru mine. Bă, voi să fiţi sănătoşi dacă v-aţi bucurat la bombonelele cu care EA v-a luminat copilăria, există o vârstă pentru toate, eu am avut nişte soldăţei de plastic cu care cream asedii ale unor cetăţi făcute din cuburi de lemn şi baterii descărcate. Dar, în ce priveşte seria NFS, credeţi-mă, după ce ai jucat un Hot Pursuit şi un High Stakes hipnotice, iar apoi un Porsche meseriaş simulat, nu te mai poţi coborî la copchilăriile alea de arcade-uri care au urmat. Iar dacă poţi, norocul tău. Eu nu am avut acest noroc, dar, măcar, m-am consolat cu aproape genialul Mercedes Benz World Racing...




Un bord pe gustul meu

Ce vrusei io

Ceea ce am sperat, atunci când Electronic Arts a anunțat că următorul NFS se va numi Shift și va fi un simulator, a fost în primul rând să scap de urbanicitatea grosolană care a început să caracterizeze atât seria, cât și genul, în general, al jocurilor cu automobile (excepție făcând alde GTR și titlurile de raliu). I mean, m-am săturat de genul ăla de muzică, m-am săturat de genul ăla de prezentări cinematice, m-am săturat de storyline-urile alea rupte din filme rupte de proaste. What the f*ck au astea de-a face cu condusul mașinii? A, o modă, un trend, un licurici la care se belesc ochii. Iar peste toate, voci bubuitoare care fac tot felul de anunțuri in game sau in menu, tot felul de elemente grafice care-ți sparg ochii cu tot felul de informații în mii de culori aprinse și icon-uri neinteligibile, un kitsch covârșitor care numai legătură cu condusul unei mașini nu are. Doar, pentru ce naiba există seria GTA, dacă nu pentru asta?


Hot Pursuit 3


Bumbăcitul cîștigător


Interacțiunea cu mediul

Eu ceream de la următorul NFS, marketat ca simulator, să fie un joc care să nu urmărească un story, să nu îmi arunce vreo pițipoancă-n drum, să nu îmi urle în ureche cu voci emfatice de show televizat și să-mi spargă ochii de ecran, să nu mă enerveze cu un mod carieră restrictiv, să nu aibă elemente de arcade care să strice părțile de simulare. Așteptam de la Shift să aibă o arhitectură deschisă a evenimentelor, precum cea din High Stakes, să îmi ofere cât mai multe piste în medii cât mai variate, să aibă mașini numeroase și diverse, să fie o simulare pe bune. Dar, zău dacă nu eram convins că așteptările mele vor fi înșelate. Ei bine, Shift s-a dovedit a fi o surpriză.

Calcule de structură

Evident, primul aspect al jocului care mi-a atras atenția a fost structura sa. Aceasta este bazată în single player pe modul carieră și pe cel quickrace. Deoarece este clar cum stăm cu ultimul dintre acestea (ai la dispoziție toate pistele din joc și toate mașinile pe care le deții), voi trece la o mică analiză a modului carieră. NFS Shift nu oferă structura obișnuită a carierei dintr-un simulator auto - suite de curse în general incluse în evenimente mai mari, precum cele de weekend sau de întreg campionat - ci abordează o cale nouă, obținută prin hibridarea mai multor elemente deja prezente în alte jocuri.

În primul rând, ți se spune de la bun început că obiectivul tău final este să participi în NFS Live World Tour, eveniment alcătuit dintr-un ansamblu de curse în care vei concura alături de piloții cei mai buni pe care îi poți întâlni în timpul parcurgerii carierei. Pentru a căpăta acces la acest grandios turneu final, ți se evaluează aptitudinile pe baza a două criterii - nivelul la care ai ajuns ca pilot sau parcurgerea în totalitate a stadiilor de competiție, în număr de patru, pe care ți le pune jocul la dispoziție.

Nivelul tău ca pilot în NFS Shift poate fi perceput în mare măsură în accepțiune RPG-istică. Adică, acțiunile tale din timpul curselor sunt recompensate cu puncte, iar aceste puncte se adună, propulsându-te mai departe în nivel. Elemente de tehnică a pilotajului sau de comportament în cursă relativ la ceilalți piloți, toate acestea sunt punctate în conformitate cu o grilă simplă, iar la sfârșitul evenimentului respectiv toate aceste puncte sunt însumate la cele deja acumulate. Unele elemente de punctare țin de agresivitate, altele de precizie. În mod real, nu contează dacă ești agresiv sau precis, dar eticheta pe care ți-o pune jocul este o carte de vizită în confruntările online - nu că ar avea vreo relevanță...

Altă modalitate de cuantificare a performanțelor tale este prin stele. Felul în care parcurgi și termini un anumit eveniment este oglindit în numărul de stele pe care jocul ți le oferă. Astfel, stele poți primi pentru prezența pe podium - trei stele pentru primul loc, două pentru al doilea, o stea pentru bronz - dar și pentru satisfacerea anumitor condiții, cum ar fi depășirea unei anumite valori a punctelor câștigate, scoaterea unui oponent din cursă, parcurgerea „curată" a unei ture etc.. Acumularea de stele permite accesul la tot mai multe evenimente din stadiul de joc curent, până când ajungi la numărul necesar trecerii la stadiul următor, în care ai acces la mașini mai performante, upgrade-uri mai tari și piste mai bărbate. În total, patru stadii de joc, după cum am mai spus.

The Elder Shifts

Componenta RPG a jocului nu este una întru totul originală. Dacă vă mai amintiți, în Mercedes Benz World Racing era prezent un sistem de evaluare a calităților pilotului, în care erau incluse și criterii de comportament și calitate a pilotajului, pe lângă cele ale rezultatelor propriu-zise. Toate aceste valori însumate ajutau la calcularea unui clasament, în care erai confruntat cu cei mai impor-


Transferul de masă (A): la accelerare se ridică botul

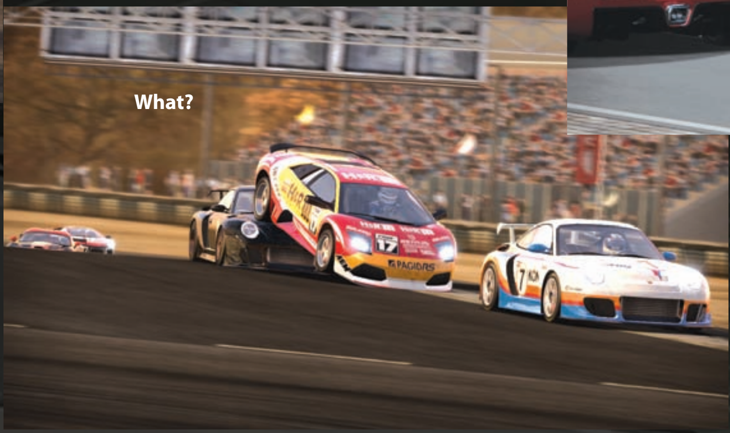

Transferul de masă (B): la frînare se ridică spatele.

tanţi piloţi aflaţi în competiţiile din joc. De asemenea, atingerea unor anumite valori ale punctelor acumulate în curse determinau deblocarea de modele noi de maşini, dar şi accesul la noi piste şi competiţii. Există o certă asemănare între Mercedes Benz World Racing şi NFS Shift, sub acest aspect, dar, în opinia mea, jocul celor de la EA perfecţionează ideea şi o face pe undeva mai atrăgătoare, dar şi mai „educativă”. În ce sens spun asta?

Păi, în Shift există criterii clare de punctare a calităţii stilului tău de a conduce. Astfel, după fiecare cursă, ai o imagine foarte clară a evoluţiei tale, poţi observa unde eşti mai slab, dar şi care sunt atuurile tale. Deoarece Shift nu are un mod de joc de tip şcoală de pilotaj - ceea ce mi-a lipsit - locul acesteia este luat într-o anumită măsură de evaluarea realizată de joc la sfârşitul cursei, care îţi permite să lucrezi mai atent acolo unde nu ai obţinut puncte suficiente. Cuplaţi acest mod de evaluare cu opţiunea de a avea vizualizată trasa ideală (care îşi schimbă culoarea în raport cu adaptarea vitezei la dificultatea curbelor) şi veţi obţine un aproximativ îndreptar de erori de pilotaj, nu doar o componentă RPG a unui simulator auto.

Ceea ce m-a interesat prea puţin, însă, a fost faptul că ţi se oferă tot felul de medăliuţe şi medalii pe diverse criterii, cum ar fi acelea că ai ajuns la 50 de maşini „pupate”, ai parcurs 7,4 metri cu o maşină europeană sau ai luat 413 podiumuri în serie neîntreruptă. După mine, se putea foarte bine şi fără acordarea acestor distincţii, care mai mult încarcă interfaţa jocului, ba mai ocupă şi din timp, afişate fiind la finalul cursei.


Bestii la pîndă


What?


AI dezlănţuit

Sfânta libertate

Ceea ce am urmărit cu atenţie la NFS Shift a fost dacă respectă ceea ce am apreciat în primele NFS-uri: libertatea. Nu cea de sandbox, precum o au unele din NFS-urile ulterioare, ci libertatea de a alege relaxat ce eveniment îţi doreşti, cu ce clasă de automobil preferi. În opinia mea, Shift oferă cu vârf şi îndesat această libertate, fără a pierde din elementele de atractivitate, de recompensă obţinută prin efortul de a concura. Şi face asta prin aceea că îţi oferă pe cele două căi, a creşterii în nivel şi a acumulării de stele, acces la evenimente de concurs atât de variate încât nu te plictiseşti niciodată, ai de unde alege clasele de maşini şi pistele preferate, dar îţi rămân în faţă şi suficiente provocări pe care să le deblochezi.

Eu, spre exemplu, am ales calea creşterii în nivel prin acumularea de puncte. În plus, am preferat evenimentele de tip cursă, cele de tip time trial, lap eliminator şi cele de tip duel (Car Battle), în defavoarea competiţiilor de drift. De asemenea, nu am fost interesat să ajung cât mai repede să am acces la maşinile de clasă superioară, specifice stadiilor trei şi patru ale jocului. Am participat în special la curse din primul şi al doilea stadiu al jocului, folosind un simplu Golf GTI şi un Subaru Impreza WRX. Cu aceste maşini, pe care le-am upgradat pe măsură ce am câştigat banii necesari, am parcurs un număr mare de curse pe un număr limitat de trasee, astfel încât să învăţ cât mai bine controlul automobilului şi abordarea optimă a pistelor. Am obţinut astfel multe puncte şi mulţi bani, care mi-au permis să-mi cumpăr maşinile mai scumpe, să avansez în nivel, să primesc sponsorizări şi bonusuri.

Dacă mă plictiseam cu modelele deţinute de mine, puteam oricând să apelez la rezervorul nesecat de varietate disponibil în secţiunea de evenimente invitaţionale, în care poţi pilota modele puse la dispoziţie de producător, şi pe care încă nu le deţii. Ideea cu aceste evenimente bazate pe invitaţie este excelentă, chiar dacă nu cu totul originală, pentru că îţi oferă un preview a ceea ce urmează în joc - atât ca modele, cât şi ca piste şi nivel al competiţiei. Astfel, eşti impulsionat să mergi mai departe, cu atât mai mult cu cât evenimentele invitaţionale se înmulţesc pe măsură ce câştigi curse sau acumulezi puncte.

Trebuie spus că banii nu sunt foarte mulţi în prima jumătate a jocului, ei se acumulează încetul cu încetul, doar cu salturi mai semnificative la creşterea în nivel, când poţi primi bonusuri semnificative de la sponsori. Din acest motiv, o bună bucată de joc nu îţi poţi cumpăra decât câteva maşini, iar celelalte rămân în afara razei de acţiune a buzunarului tău. Tocmai aici ajută evenimentele invitaţionale, deoarece te pun în postul de pilotaj al multor modele pe care nu ţi le poţi, încă, permite. De altfel, aceasta este şi o modalitate de a cunoaşte comportamentul respectivelor automobile şi de a dezvolta simpatii sau antipatii relativ la acestea, care te vor influenţa atunci când decizi ce să cumperi cu puţinii bani disponibili.

Interesant mi s-a părut faptul că eşti recompensat nu doar în cursele din modul carieră, ci şi în cele din quickrace, ba chiar şi online. Exact acelaşi motor RPG acţionează şi în aceste două moduri de joc, iar punctele şi sumele de bani acumulate pot fi folosite în carieră. Pe de altă parte, poţi oarecum „trişa” - în quickrace, exersând fără oponenţi un anumit traseu, am fost întotdeauna recompensat pentru câştigarea cursei, cu toate că alergam de unul singur... Nu ştiu dacă să critic acest lucru, pentru că mi se pare lăudabil să fii stimulat pentru a studia, pentru a te perfecţiona prin antrenament.

Una peste alta, am constatat că aşteptările mi-au fost în foarte mare măsură îndeplinite: Shift abordează o





Upgrade-uri



structură flexibilă a modului carieră, ce face lejer faţă stilului particular al fiecăruia dintre noi, permiţându-ne abordări personale ale drumului către marele turneu final şi/sau către umplerea în totalitate a garajului cu maşinile preferate. În tot acest timp, factorii de surpriză şi dorinţă îşi au rolul lor în păstrarea unei anumite tensiuni a jocului, care îţi menţine treaz interesul până la sfârşit. Da, NFS Shift punctează în faţa mea la capitolul libertate, într-o manieră mai strălucită decât cea a unui Hot Pursuit sau High Stakes, dar şi în faţa unor competitori direcţi, chiar dacă atât de diferiţi între ei, precum seria GTR sau GRID. După mine, ideea de a recompensa diferenţiat, pe trei căi, jucătorul - prin acumulare de puncte, de bani şi de stele - stă la baza acestei reuşite, fiind o însumare isteaţă a unor concepte deja prezente în alte jocuri, inclusiv RPG-uri.

GTR şi încă ceva pe deasupra

Need for Speed: Shift, după cum o arată şi numele, ar trebui să însemne o schimbare. Ei bine, aceasta este de-a dreptul dramatică: într-o serie în care Porsche 2000 s-a dovedit o excepţie, fiind singurul titlu non arcade de până acum, cel mai recent NFS doreşte să fie considerat un simulator de curse auto! Dacă stăm bine să ne gândim, mişcarea prin care EA publică produsul unui studio, Slightly Mad Studios, al cărui colectiv este derivat copios din cel al Blimey! Games (producătorul GTR 2), arată cel puţin că această intenţie există. Dar, ia să vedem ce spune despre asta Ian Bell, de la Slightly Mad Studios, într-un Q&A publicat de VirtualR.net: „The physics are built on the base engine we used in GTR2, with a completely new tyre model, input model, tyre to ground contact system (PhysX)."

Cred că nu este nevoie de mai mult pentru a ne aştepta, într-adevăr, la o simulare. Ceea ce, uimitor, Shift chiar reuşeşte să fie!... Bine, fiecare dintre noi are o reprezentare proprie asupra graniţei dintre arcade şi simulare, dar, din punctul meu de vedere, în ceea ce priveşte fizica şi comportamentul maşinilor, cel mai recent nefese este un simulator. Aici, însă, eu simt că sunt necesare câteva precizări şi nuanţări.

Ei bine, multe dintre modelele din joc par să se comporte natural, iar ceea ce izbeşte jucătorul după o vreme este nu doar cât de diferite sunt „personalităţile" automobilelor din Shift, ci cât de multă personalitate au fiecare în parte. Atât de amănunţit sunt diferite maşinile din acest joc, încât nu m-am plictisit insistând să cunosc mai bine şi să mă perfecţionez în pilotarea fie şi a numai două dintre modele. Adăugaţi la asta cele trei stadii de upgrade-uri şi îmbunătăţirile suplimentare disponibile şi veţi obţine enorm de multe variaţii, unele surprinzătoare, ale aceluiaşi automobil. Din fericire, Shift a readus tuning-ul pe bune şi amănunţit în seria NFS, ceea ce măreşte şi mai mult cantitatea de surprize şi fun pe care ţi le oferă fie şi un singur model. Din păcate există bug-uri în această secţiune a jocului, şi nu numai..., dar experienţa



SHIIFT FIT

Shift este unul din jocurile în care am petrecut mult timp configurându-mi volanul, atât din opţiunile jocului, cât şi din cele ale driverelor. Literalmente, este o diferenţă ca de la cer la pământ între setările default şi cele pe care le descoperi treptat, prin experiment. Din start vă spun că trebuie să reduceţi până la 30 - 35 % sensibilitatea frânei şi acceleraţiei, la modelele de putere... Am avut la dispoziţie două volane cu force feedback - Logitech Momo Racing şi Thrustmaster Ferrari F430 - care se comportau semnificativ diferit, deşi sunt „animate" de aceeaşi tehnologie de force feedback, anume Immersion. Thrustmaster-ul este foarte precis, necruţător. Cu el poţi obţine cele mai bune rezultate dacă eşti capabil să stăpâneşti bestia, în timp ce Logitech-ul este iertător şi mai puţin sensibil la factorii de reacţie, de feedback, din mediul jocului.

Care joc este la rândul său dificil sub aspectul controlului, nu doar din cauza latenţei de care am pomenit, cât pentru că maşinile se conduc, poate, prea sportiv. Ce vreau să spun? Bănuiesc că majoritatea, dacă nu toate modele din Shift, au servodirecţie. Ei bine, ceea ce ne spune această servodirecţie prin intermediul force feedback-lui din volan este prea puternic. Înţeleg că o setare sportivă a servodirecţiei impune să ai un feedback mai pronunţat de la aceasta, dar mi se pare că în Shift s-a exagerat. Am făcut muşchi la mâini de cât am tras de volan, mai ales în mişcările mici, de echilibrare, care mă ţineau într-o tensiune fizică continuă. Cu Thrustmaster-ul am avut din cauza asta chiar dificultăţi de a ţine o linie dreaptă la viteză mare şi de a frâna la capătul acesteia, dacă exista o pantă laterală a pistei - aceasta îmi trăgea volanul într-o parte foarte puţin, dar puternic, suficient cât să derapez catastrofal. Este drept, poţi reduce forţa feedback-ului, dar asta influenţează, până la urmă, şi forţa de revenire la centru a volanului, or, pe aia nu o vreau prea mică.

Până la urmă, cu regretul că nu sunt suficient de competent pentru volanul Thrustmaster, am folosit la modelele de stadiu trei şi patru al jocului volanul Logitech, mult mai permisiv. Dar, probabil că, odată cu trecerea timpului, vor apărea, dacă nu patch-uri, măcar nişte tutoriale şi mod-uri ale utilizatorilor, care să ajute la configurarea optimă a controlerului. La momentul actual, înţeleg că e vorba de o servodirecţie sport, dar, parcă s-a exagerat - iar lag-ul comenzilor din volan amplifică dificultatea. În plus, am fost serios enervat de lipsa din manualul jocului a explicaţiilor despre setările volanului - am fost nevoit să caut pe net, până am găsit o suită de explicaţii semnificative pe un blog al producătorului. Ceea ce nu mi se pare normal.

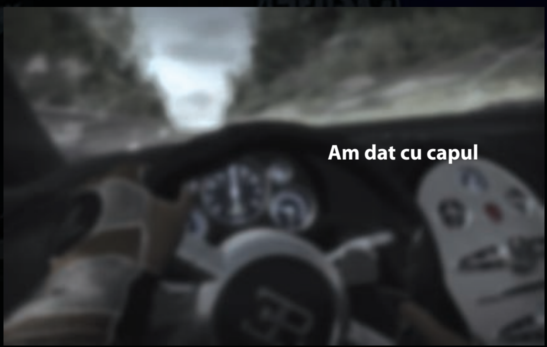
de upgrade şi reglaj oferită de Shift este una deosebită.

Pe de altă parte, nu orice upgrade este util pentru orice maşină sau pistă. De multe ori am renunţat la upgrade-uri care îmi creşteau viteza şi/sau acceleraţia, pentru că, pe un traseu cu puţine porţiuni drepte, maşina devenea foarte greu de controlat. Chiar dacă ar putea părea normal ca upgrade-uri care măresc aptitudinile sportive ale maşinii să fie benefice, în Shift nu este întotdeauna aşa, cel puţin nu la modul imediat, facil. Dificultăţile de acest gen pot fi surmontate prin tuning-ul atent urmat de antrenamente şi reajustări în secţiunea de quick race - pentru asta, însă, cred că trebuie să fii mai mult decât un casual gamer.

Arcade în slujba simulării

Până la urmă, cred că asta este şi dilema pe care producătorii NFS Shift au încercat să o rezolve - jocul trebuie să mulţumească cât mai multă lume, iar lumea asta include atât hardcore racer-i, cât şi flăcăii abia ieşiţi din găoacea arcade-urilor urbane cu care EA ne-a umplut de la Hot Pursuit 2 încoace. Astfel, Shift este un arcade sadea ca structură a jocului, oferind libertatea şi lejeritatea pe care nu o avem de la titluri de simulare care urmăresc mai strict şi mai inflexibil moduri carieră şi campionate. Tot arcade este Shift şi în ce priveşte aspectele de uzură ale simulării - adică deteriorarea diverselor componente ale maşinii, eventual diferenţiată pe baza stilului propriu de pilotaj şi al evenimentelor de pe traseu. Practic, în acest joc nu îţi baţi capul cu aşa ceva, iar damage-ul apărut în urma coliziunilor este prea puţin realist sau semnificativ. De asemenea, nu există vreme rea în Shift, toate cursele au loc în condiţii atmosferice paradisiace, singurul aspect reglabil fiind momentul din zi: răsărit, amiază sau apus. BTW, frumoase mai sunt apusurile în Shift!...

În rest, the game is pretty much a simulation, iar combinaţia aceasta de elemente arcade şi simulare mi se pare o reuşită deosebită a jocului, deoarece permite accesul lejer al începătorului sau al omului care are dorinţa de a mai face o cursă din când în când, dar atrage şi pe cel care are pretenţii mai serioase de la realismul comportamentului maşinilor.


Am dat cu capul

Un decâtcău

Până aici toate par bune şi frumoase, dar, credeţi-mă, jocul vă poate oferi şi câteva motive să vă enervaţi, să vă simţiţi frustraţi, eventual să daţi cu el de pământ. În primul rând, sunt câteva modele de maşini, în general cu tracţiune pe spate, care par mult prea greu de controlat. Eu am dat peste Porsche-urile Cayman şi GT 2, poate că mai sunt şi altele. Cu versiunile de stoc ale acestor modele este ireal de greu nu să faci o cursă, ci să iei o simplă curbă mai strânsă. Nu m-am dat până acum de-adevăratelea cu aceste automobile, probabil nu o voi face niciodată, dar îmi vine foarte greu să cred că li s-ar permite accesul pe un drum public dacă ar fi atât de incontrolabile. Acum, pe bune, am văzut prin Românica la volanul acestor maşini nişte domni care nu păreau de nici o culoare să deţină diplomele în ştiinţa rachetelor pe care pare să le presupună pilotarea lor în variantele de stoc din Shift.

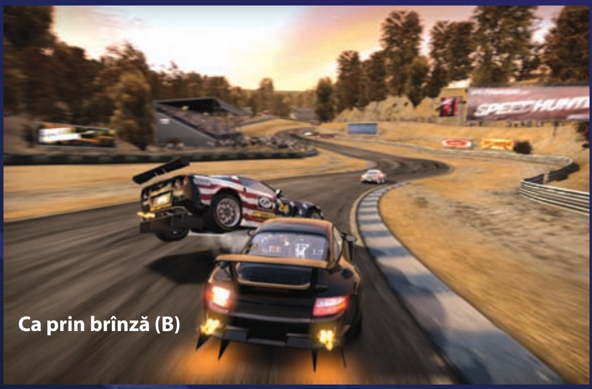
În schimb, după upgrade-uri şi puţin tuning, Cayman-ul şi GT 2-ul au devenit nişte orgazme pe patru roţi, o bucurie să te dai cu ele cât mai sportiv posibil. Dar, ce te faci în cursele de producător, în care ţi se dă maşina de stoc, fără nici o posibilitate de a o tuna înainte de cursă? E o cursă de producător cu GT 2-ul pe care încă nu am reuşit să o duc până la jumătate, darmite să o termin. Oh well, se poate şi fără cursa aia, puncte şi stele acumulez lejer cu versiunile updatate şi tunate ale maşinii cu pricina, în alte evenimente competiţionale.

I, Robot

În al doilea rând, am fost deseori derutat de AI, de oponenţii artificiali. Aceştia se comportă uimitor de... uman. Pe bune, deseori am avut în cursele de single player senzaţia că sunt într-o cursă online. Oponenţii sunt foarte agresivi, uneori greşesc (şi deseori reuşesc să facă manevre de recuperare), în general încearcă să ţină trasa ideală, cu orice preţ, iar dacă sunt depăşiţi, îţi poartă pică nasol. În multe curse, reuşind să depăşesc corect, m-am trezit izbit din spate de tancurile AI-ului, care abia aştepta să reduc viteza într-un viraj ca să mă împingă de pe traseu.

Or, tocmai acest comportament este specific celor mai mulţi dintre oamenii cu care am concurat online. Încurajaţi de faptul că damage-ul maşinilor în joc afectează destul de puţin performanţele acestora, cel puţin în primă fază, concurenţii online par deseori să nu respecte nici un fel de etichetă a confruntării. E drept, unii dintre ei nu au calităţile de piloţi necesare unui comportament „igienic" pe pistă. Iar la asta se adaugă tendinţa cel puţin prostească a majorităţii de a aborda modelele de stadiu trei şi patru ale jocului, cele foarte rapide şi foarte puternice. Daţi-vă, bă, cu ce vi se potriveşte, faceţi antrenamente o vreme pe maşinile slabe, că nu e nici o ruşine, e şcoala de care aveţi nevoie, şi dup-aia urcaţi-vă în Veyroane, când nu o să mai stricaţi cursa altora pentru că nu sunteţi în stare să stăpâniţi caii putere!! Se aude?


Ca prin brînză (A)


Ca prin brînză (B)


Ca prin brînză (C)



Tuning

NEMULȚIPLAYER

Mă declar nemulțumit de secțiunea de multiplayer a NFS Shift. Din păcate, nu ai posibilitatea de a vedea toate serverele online pe care te poți juca, ci serverul central al EA selectează pentru tine un server pe care să te joci. Este drept, ai posibilitatea să introduci un set de criterii pentru această alegere, dar tot nu ți se prezintă o listă, ci ești direcționat automat către un singur server. This sux BIG time!!! În plus, nu am găsit nici cum poți să-ți vezi pingul, din interiorul jocului, către gazda cursei - e drept, nici nu mă pricep la asta, dar ar trebui ca și un semicretin ca mine să aibă acces la astfel de date, lejer. Oricum manualul, prost, extrem de sărac și lipsit de informație semnificativă, face de rușine și jocul, și pe producător.

Dacă vrei să te joci cu prietenii online, există posibilitatea de a-i introduce într-o listă și de a-i invita la o cursă. Măcar atât. Iar primul patch a introdus și posibilitatea de a juca multiplayer într-o rețea locală - ceea ce a deschis pentru mine drumul week-end-urilor de curse cu prietenii.

Dar, lucrurile bune sunt puține în secțiunea multi a NFS Shift. M-a deranjat faptul că nu există o modalitate de a vota pentru excluderea unui jucător. Or, deseori dai de agitați care nu știu nici să respecte etica unei curse, nici eleganța tehnică a unora dintre participanții la aceasta. Pe ăștia ar trebui să-i poți da afară scurt, dar cum? Iar jocul, pe lângă faptul că încurajează agresivitatea, nu îți dă nici posibilitatea de a cerne de la bun început pe cei care vor să meargă corect, precis, elegant, de restul lumii.

Pe scurt, secțiunea online a jocului mi se pare foarte prost implementată.



Viniluri cu texturi de rahat

De altfel, sunt profund iritat de acest trend semicretin, în care toată lumea vrea să ajungă cât mai repede la mașinile cele mai tari, mai puternice, mai rapide. Shift este atât de bun ca simulator încât este o simfonie de lumină și culoare să te dai fie și cu un amărâștean de Nissan (Datsun) Skyline, o Dacie a japonezului. Personalitatea distinctă și puternică a fiecărui model, inclusiv a celor din primele două stadii ale jocului, aduce încântare chiar la puteri și viteze „normale". Dar nu, cocălăreala este latentă în mase și, dacă nu se dă virtualu' online cu mașina lu' rechinu' prăjit, cu care cosește tot ce încearcă să ruleze cu aproximativă eleganță, parcă nu e demn de coaele pe care i le-a montat EA.

Pentru că, până la urmă, construcția „etică" a jocului este cea care încurajează comportamentele agresive. Să fim serioși, pentru cele mai multe din „procedeele" pentru care primești puncte de agresivitate în cursă, ai fi scos cu șuturi dintr-o competiție reală, ajungând, eventual, și în penal. Iar AI-ul, ca și oamenii, face uz fără probleme de aceste artificii, destinate de producător a aduce artificial spectaculozitate într-un joc ce se îndepărtează periculos de mult de arcacadeurile anterioare din seria NFS. Poate ar fi fost necesară existența unei opțiuni, care să-ți permită abordarea unei cariere de agresivitate, sau a uneia de precizie. La fel, online ar fi fost necesară o împărțire, în care caracterul agresiv sau corect al cursei să fie specificat de cel care o găzduiește, astfel încât să nu te trezești în mijlocul unor măscărici care folosesc Maseratti-uri pe post de bump cars... Dar, în ce privește AI-ul, aproape că nu știu dacă să critic sau să apreciez faptul că oferă o experiență uimitor de asemănătoare celei online, în cursele desfășurate alături de oponenții din specia noastră, a tuturor.

Zecimi în plus

A treia problemă pe care mi-a pus-o NFS Shift a fost cea a controlului. Bineînțeles, nu vorbesc despre folosirea mouse-ului și a tastaturii, posibilă, dar nerecomandabilă. Vorbesc de utilizarea unui volan, dacă se poate cu force feedback. Primul aspect care m-a deranjat, și nu doar pe mine, ci și pe mulți alți utilizatori care s-au exprimat pe diverse forumuri, este cel al lag-ului, latenței reacției mașinii la comenzile date cu volanul. Ceea ce am simțit deja prea mulți (ca să nu fie adevărat) este o întârziere de câteva zeci de milisecunde la direcție, frână și accelerație.

E adevărat că pentru un om obișnuit valori de timp sub zecimea de secundă nu par importante, dar la vitezele din Shift și la necesarul de coordonare între ochi, mână, volan, aceste zeci de milisecunde se adaugă periculos la celelalte elemente generatoare de latență din sistemul om - computer. Practic, inițial am avut tendința de a induce balans, pentru că simțeam un anumit contratimp între comenzi și reacția automobilului, pe care încercam să îl compensez. Apoi, am făcut primul lucru logic în astfel de situații - am redus la minimum detaliile grafice, deoarece multe jocuri par să creeze dimensiuni ale buffer-elor de input ale controlerelor (mouse, tastatură, gamepad sau volan) direct proporționale cu detaliul grafic al jocului. Parcă latența s-a micșorat astfel sau eu deja mă familiarizasem cu problema, cert este că treptat m-am obișnuit cu situația și creierul meu a început să compenseze din reflex întârzierea cu pricina.

Vederi din mașină

Cu siguranță, ați vrea să compar NFS Shift cu GRID. Hm, exceptând comportamentul mașinilor (care la Shift


Mmm, zgîrieturi...

este specific simulatoarelor, iar la GRID trage bine spre arcade), ambele jocuri sunt arcade-uri, la fel de decente și plăcute amândouă. Mie, unuia, îmi place la Shift structura pe care este gândit jocul, cum am mai spus, cu stilul RPG, cu bani și stele, dar și cu libertatea foarte mare pe care o acordă jucătorului în abordarea modului carieră.


Singurătatea alergătorului de cursă lungă


Eu sunt în Audi



Să nu iei Fordul în deşert!

Ca să fiu mai scurt, voi mai spune doar atât: GRID este jocul cu care, la îndemnul inspirat al lui KiMO, mi-am consumat nerăbdarea în aşteptarea Shift. Şi-a avut locul şi momentul lui, dar acum nu mai simt nevoia să mă întorc la el.

Dacă îmi lipseşte ceva din GRID la Shift, atunci poate că e vorba despre anumite piste/trasee, care arată mai bine în GRID, şi mai în spiritul unui High Stakes/Hot Pursuit decât cele din ultimul NFS. Pentru că în Shift nu prea ai parte de vederi largi şi perspective deschise. În joc se folosesc diverse artificii pentru a evita detaliile de fundal, cum ar fi mult prea desele şi densele cortine de arbori pe marginea traseelor sau focalizarea apropiată a camerei de luat vederi, care blurează orice se află la distanţă. Cu toate acestea, câteva circuite/trasee sunt foarte frumoase şi oferă aparenţa spaţiului liber, deschis, dar mult prea puţine pentru gustul meu. În plus, la câteva circuite am sesizat cu ochiul liber câteva scăpări de îmbinare a elementelor mediului, ce făceau vizibile goluri în decor...

Altfel, maşinile arată impecabil, interiorul şi bordul sunt realizate fenomenal, iar vederea din postul pilotului este, în opinia mea, cea mai bună de până acum. Mă refer aici atât la felul în care se produce mişcarea aparentă a capului pilotului sub acţiunea forţelor de inerţie şi a gravitaţiei, dar şi la efectul de blurare, de pâclă vizuală, ce se instalează cu ocazia unui impact mai serios în timpul cursei – asta ca să nu mai vorbim de icnetele şi respiraţia şoferului, audibile în aceeaşi situaţie. În opinia mea, experienţa de imersie în joc este sporită de aceste artificii, dar ar fi fost de mare folos ca jocul să ofere suport pentru tehnologii de tipul Free Track şi TrackIR, tocmai pentru a desăvârşi senzaţia de realism. Per total, însă, consider că grafica din NFS Shift, incluzând aici şi modelul de damage al maşinilor, este foarte bună fără a fi excepţională. Sincer, mă aşteptam la mai mult.

Sunetul este bine realizat, aproape impecabil aş fi spus, dacă s-ar fi simţit atunci când pui frâna de motor – eveniment care nu se reflectă deloc realist în reacţia sonoră a motorului. Altfel, toate zgomotele sunt impresionant prezente în joc, creând o ambianţă credibilă, ce dă bine la imersiune în cursă. În ce priveşte coloana sonoră, să dea dracu' dacă pot spune ceva despre ea. Nefiind pe genul meu, în mare parte, am dat scurt cu zero la volumul muzicii pe tot jocul, inclusiv pe meniu. Nu am încredere în EA când vine vorba de gusturile muzicale, de la Hot Pursuit 2 încoace. Chiar mi-a fost teamă ca muzica să nu-mi strice minunata experienţă de joc (minunată inclusiv sub aspect sonor).

GG NFS!

Need for Speed: Shift este pentru mine o surpriză. Nu mă aşteptam ca seria NFS să reuşească să iasă din aria urbană de acoperire a celor care se vor cei mai căutaţi, cei mai subpământeni, cei mai carbonataţi şi mai vinilaţi. Iată că EA a putut să lanseze pe piaţă un titlu care este simulator auto acolo unde ne doare şi arcade acolo unde nu ne doare. Shift este un joc lejer sub aspectul structurii şi organizării, dar provocator în ce priveşte condusul maşinilor. Mă declar mulţumit atât de numărul relativ mare de modele, cât şi de cel al pistelor disponibile. Iar asta cu atât mai mult cu cât, repet, fiecare maşină din Shift are o personalitate distinctă şi un farmec propriu. La fel, pistele sunt de tipuri variate, de la cele de viteză până la cele tehnice. Uimitor, există şi câteva curse de anduranţă, deci, cei cu un gust aparte pentru acest gen nu au fost cu totul uitaţi.

Din fericire, pentru oamenii hardcorului, care ar avea, eventual, de comentat în ce priveşte realizarea perfectă a simulării, există deja câteva mod-uri, iar acestea sunt doar la început. Shift pare bine mersi modabil, iar asta este o veste bună pentru toţi cei care am fost prinşi de această febră de la primele NFS-uri încoace.

Dar, din punctul meu de vedere, cel mai bun lucru pe care îl aduce Need for Speed: Shift este un impuls dat jocurilor de curse în direcţia simulării. Se pare că Shift are succes, în special pe console, ceea ce poate deplasa o masă mare de gameri de la arcade către simulator, poate mai mult decât ar face-o admirabilele titluri de gen Gran Turismo şi Forza Motorsport. Iar de la acest succes eu aştept şi continuări ale Shift, tot simulatoare, cu mai multe maşini, inclusiv Ferrari, mai multe piste şi cu o secţiune de multiplayer îmbunătăţită.

■ **Marius Ghinea**



alternativa



RACE DRIVER: GRID

Deşi prefer Shift, cred, totuşi, că GRID este o alternativă foarte bună, şi, mai ales, o alternativă reală, în sensul în care oferă un comportament mai spre arcade al maşinilor, dar rămânând o provocare interesantă. În plus, cei care vor o grafică cu exces de HDR şi cu un mediu mai bine realizat vor prefera GRID, în detrimentul lui Shift.

**LEVEL AUGUST 2008*

BUNE:
- simularea comportamentului maşinilor
- personalitatea maşinilor
- structura modului carieră
- numărul de maşini şi piste

RELE:
- secţiunea de multiplayer online
- lag la volane
- grafica mediului

CONCLUZIE:



Need for Speed: Shift intră cu succes în categoria jocurilor „must have". Eu zic că este un pas istoric pe care EA îl face din nou în direcţia curselor virtuale de calitate, ce păstrează elemente de arcade ce uşurează „utilizarea" jocului de către casual gameri, fără a deranja la experienţa de pilotare realistă a maşinilor. Sunt câteva lucruri perfectibile în secţiunea online a jocului, iar implementarea suportului pentru volane are probleme, dar producătorul a promis patch-uri consistente în viitor. Per total, însă, experienţa de joc este una foarte plăcută şi adictivă, iar senzaţia de viteză pe care o redă Shift satisface acea Need for Speed căreia i se adresează seria.

8,2

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Simulator auto **Producător** Slightly Mad Studios **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.needforspeed.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo 1,8 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB



RACE PRO

Asfalt Tango

RACE Pro reprezintă prima incursiune a celor de la SimBin pe teritoriul consolelor. După succesul înregistrat pe PC cu experiențe incredibil de realiste precum GTR 2, Race 07 sau, preferatul meu, GT Legends, fanii simulatoarelor auto au acum ocazia să experimenteze și pe consolă ceea ce până acum numai pe PC puteau - realismul competițiilor auto dus la extrem în exclusivitate pentru Xbox 360. Însă RACE Pro are de înfruntat francize deja consacrate, precum Forza, Project Gotham Racing și Gran Turismo, titluri care s-au prezentat de-a lungul timpului la linia de start cu detalii grafice impresionante, scheme de control foarte bine gândite, fizică realistă și automobile modelate cu atât de multă atenție, încât ți se scurg ochii după ele. Iar cu fiecare nouă apariție, toate se transformă în clasice. Așadar, ce avantaje ar putea avea RACE Pro în fața lor, având în vedere că se adresează unui segment aparte, alcătuit din jucători hardcore care îmbrățișează cu ușurință simulările extreme care le ies în cale?

Porția de simulare

Am jucat cam tot ceea ce a lansat SimBin până acum în materie de simulatoare auto, astfel că mi-a fost extrem de ușor să mă acomodez cu structura și gameplay-ul oferite de RACE Pro, folosind de această dată un gamepad. Recunosc că am simțit lipsa volanului, însă am constatat cu plăcere că pot percepe la fel de bine greutatea și caracteristicile fiecărei mașini în parte chiar și cu un controller de Xbox 360. Iar traseele, ca și mașinile, nu au fost lăsate de izbeliște, drept pentru care putem admira și parcurge copii fidele ale unora dintre cele mai cunoscute circuite din lume, cum ar fi Laguna Seca sau Monza.

Dar pentru că este un simulator, RACE Pro nu înghite șoferii foarte agresivi sau bezmeticii. Astfel, orice încercare de a scoate un oponent în afara pistei se poate solda foarte ușor cu ieșirea propriului bolid de pe asfalt, asezonată cu piruete și un plonjon în nisipul de pe margine. Totuși, pentru a-l face cât mai abordabil cu putință, oamenii de la SimBin le-au dat jucătorilor posibilitatea de a alege între trei grade de dificultate. Drept urmare, chiar și un novice își poate începe cariera de pilot, ajutat în primă fază de diverși stabilizatori, tracțiune mai bună, precum și marcarea vizuală a trasei ideale, a cărei culoare trece de la verdele specific liniilor drepte la galben și



Cursele prin oraș – dificile și mai restrictive

roșu, avertizându-l pe jucător să adapteze viteza la intrarea în curbe și viraje strânse. Același model a fost adoptat ulterior și în Need for Speed: Shift, fapt ce demonstrează că funcționează.

Însă pentru a-ți îmbunătăți constant timpii, trebuie să ții cont de avantajele și dezavantajele fiecărui vehicul în parte, chiar să memorezi traseele de câte ori ți se



Tras în cușcă


Cursă cu plete-n vânt



O Formulă nebună, nebună!



Cu BMW-ul pe dealuri

oferă ocazia. În modul carieră, de exemplu, jocul te încurajează adesea să te zbaţi pentru a obţine diverse contracte, pe care nu ai cum să pui mâna dacă nu ai bătut un anumit timp, cu o anumită maşină, pe un circuit anume ales în acest sens. Astfel de provocări sunt deosebit de utile pentru că au darul de a te obişnui cu anumiţi bolizi înainte să-i asmuţi împotriva concurenţei.

Comportamentul realist al maşinilor, cu tot cu distrugerile ocazionale ale acestora, este o altă caracteristică a jocurilor produse de SimBin, noul engine Lizard confirmând din nou că are tot ce-i trebuie pentru a livra un produs de succes din acest punct de vedere. Acceleraţi nebuneşte pe o pistă udată de ploaie şi vă veţi surprinde agitându-vă (exact?) ca în realitate, cuprinşi de beţia vitezei şi de teama că la prima manevră greşită maşina va decola de pe pistă. Iar dacă vă place tuning-ul, RACE Pro vă permite să modificaţi aproape orice pentru a îmbunătăţi comportamentul maşinilor – cutia de viteze, frânele, suspensiile, până şi cauciucurile. Să nu credeţi, totuşi, că astfel puteţi obţine un comportament arcade. Unde nu ştiţi, nu umblaţi.



Revenind la distrugeri, trebuie remarcat faptul că RACE Pro simulează cu acurateţe consecinţele unui impact, atât din punct de vedere vizual, cât şi fizic. Izbiţi-vă maşina de pereţi prea tare sau ciocniţi-vă prea des cu maşinile altor concurenţi şi o veţi ucide. Aşadar, atenţie la neatenţie, pentru că RACE Pro nu este pentru berbecii pe care, din nefericire, îi veţi întâlni destul de des online.

D-ale cursei

Cariera este astfel structurată încât să nu aveţi acces din start la toate maşinile şi circuitele din joc, ci trebuie să porniţi de jos, cu cei mai puţin fioroşi, dar foarte manevrabili bolizi, pentru a debloca ulterior accesul în noi campionate, precum şi alte categorii de maşini, mult mai agresive. Progresul este pe cât de logic, pe atât de simplu, jocul incluzând o serie de campionate FIA exclusive, cum ar fi WTTC – al doilea ca importanţă după Formula 1, Formula 3000, Formula BMW şi distractiva Mini Cooper Challenge. Dintre cele neoficiale merită amintite campionatele R8 Audi, Radical, Koenigsegg şi WTTC Extreme. Iar când aveţi la discreţie săgeţi care se laudă cu peste 1000 de cai putere, puteţi fi siguri că şi experienţa este una cât se poate de extremă.

Pe lângă carieră, secţiunea solo a jocului mai oferă moduri clasice de joc precum quick race şi goana contra-timp. Componenta multiplayer este, însă, mai puţin obişnuită şi merită puţină atenţie, deoarece include două moduri de joc offline în care doi jucători pot coopera într-o cursă, controlând pe rând aceeaşi maşină sau lupta unul împotriva celuilalt, controlând pe rând propriile maşini, AI-ul preluând volanul din mâinile celui care nu conduce. Şmecheria funcţionează, însă merită încercată mai mult din curiozitate, surprinzător fiind doar faptul că nu le oferă jucătorilor posibilitatea de a concura unul împotriva celuilalt împărţind ecranul în două. Nu vă convine, jucaţi-l online.

Totuşi, există şi capitole la care, zic unii, RACE Pro nu excelează. Pentru că, în ciuda atenţiei obsedante pentru detalii de care a dat dovadă SimBin la capitolul gameplay, jocul nu impresionează vizual pe cât şi-ar dori un jucător obişnuit, căruia i se poate părea prea puţin primitor în lipsa bling-bling-ului vizual de care se bucură NFS Shift sau GRID. Părerea mea este că SimBin a vrut pur şi simplu să se adreseze în mod deliberat fanilor hardcore ai genului, renunţând chiar şi la muzica ce ar fi putut să ne acompanieze în timpul curselor. La urma urmei, un fan al simulatoarelor auto nu îşi doreşte să fie distrat de hiphoape şi metale grele sau „comentatori de cursă", nu-i aşa? Este mai important să te concentrezi asupra sunetelor ce răzbat de sub capotă, la accelerare, frânare şi schimbarea treptelor de viteză, RACE Pro fiind exemplul perfect de joc în care trebuie să simţi maşina, şi nu muzica. Sunetul produs de un Saleem turbat turat la maximum este o simfonie în sine.

Cele bune să se adune

RACE Pro are porţia lui de bug-uri, cum ar fi modul haotic (totuşi, amuzant) în care se comportă maşinile ce încap pe mâinile AI-ului după ce ai trecut de linia de sosire. Sunt vizibile, dar deloc deranjante, iar cu un patch se pot rezolva. Pentru că în ciuda AI-ului imperfect, RACE Pro este o experienţă mai mult decât interesantă, una realistă şi suficient de imersivă pentru a satisface gusturile împătimiţilor genului.

■ **KiMO**



Reclama, sufletul comerţului

alternativa



NEED FOR SPEED: SHIFT

Shift este un joc lejer sub aspectul structurii şi al organizării, dar provocator în ce priveşte condusul maşinilor. Ca şi RACE Pro, oferă un număr relativ mare de modele şi piste. Iar asta cu atât mai mult cu cât fiecare maşină din Shift are o personalitate distinctă şi un farmec propriu. La fel, pistele sunt de tipuri variate, de la cele de viteză până la cele tehnice. Pentru oamenii hardcore-ului, care ar avea, eventual, de comentat în ce priveşte realizarea perfectă a simulării, există deja câteva mod-uri, iar acestea sunt doar la început.

**LEVEL NOIEMBRIE 2009*

BUNE:
- extrem de realist
- senzaţii tari din cockpit
- selecţie bogată de maşini şi circuite

RELE:
- grafică puţin sub aşteptări
- AI imperfect
- lag-ul din multiplyer

CONCLUZIE:



RACE Pro se adresează aproape în exclusivitate fanilor hardcore, deşi încearcă să-i ademenească şi pe novici. Din păcate, nu prea reuşeşte, dar pentru ceea ce este, îşi merită banii.

8

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen Simulator auto **Producător** SimBin **Distribuitor** Atari **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE videogames.atari.com/racepro

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România

Guitar Hero® 5

Din nou pe scenă

Al câtelea titlu din seria Guitar Hero? Aţi pierdut cumva şirul? Vă ajut eu. Este al treisprezecelea. Dap. Până acum, au apărut treisprezece titluri de Guitar Hero. Trei doar anul acesta. Numărul 13. Cu noroc? După atât de multe ediţii, te poţi aştepta la o plafonare, la o rutină nenorocită şi la melodii care deja nu mai sunt atât de antrenante ca cele iniţiale, căci deja se ajunge la fundul sacului. Începi să te gândeşti dacă mai merită să cumperi, la preţ de joc nou, ceva ce ar putea să fie transformat într-un DLC. O întrebare foarte justificată, dar care poate fi cu două tăişuri. Motivul este cât se poate de simplu. Activision are deja o mare experienţă legată de acest joc şi, cu fiecare joc nou lansat din serie, mai aduce ceva nou, mai modifică un pic experienţa de joc, mai aduce ceva cu care ne mai prinde de nas pentru a ne jefui şi de ultimii gologani.

Toţi cu câte o chitară

Pentru noi, cei din redacţie, GH5 a fost jocul care ne-a dat în sfârşit ceea ce voiam de multă vreme. Ne-a dat posibilitatea de a juca pe patru chitare deodată. Deşi jocurile anterioare se puteau juca în maximum patru jucători, fiecare dintre ei putea cânta doar la un anumit instrument. Chitara solo, chitara bas, bateria şi microfonul erau singurele opţiuni pentru patru jucători care doreau să se distreze deodată. Dar acum, dacă ai patru chitare, toţi patru pot cânta la chitară. Gata cu statul la coadă, gata cu cearta pe instrumente. Toată lumea este egală. Evident, acelaşi lucru este valabil şi pentru tobe. Dacă ai patru seturi de tobe, vei putea crea o trupă formată numai din baterişti.

Pe lângă posibilitatea de a cânta la aceleaşi patru instrumente deodată, Guitar Hero 5 mai vine şi cu alte noutăţi legate de gameplay. Nu mai este musai să treci prin întreaga carieră pentru a debloca fiecare cântec în parte. Modul quick play îţi oferă din prima posibilitatea de a cânta oricare dintre cele 85 de melodii ale celor 83 de artişti, fără a te mai zbate în carieră. O caracteristică mai mult decât bună a jocului, mai ales când întreaga distracţie se întâmplă într-un grup recunoscut pentru lipsa de răbdare. Pe lângă cele 85 de cântece noi, mai ai posibilitatea de a download-a şi piesele din World Tour şi Smash Hits, precum şi toate DLC-urile de până acum.

Jocul a devenit mult mai interactiv odată cu introducerea de noi modalităţi de a face mai mult punctaj. Astfel dacă toată lumea care participă la joc reuşeşte să menţină un şir cât mai lung de note luate fără greşeală, trupa intră într-un hot streak ce dublează punctele, hot streak ce ia sfârşit la prima greşeală. Interactivitatea nu se opreşte doar la a dubla punctajul printr-o execuţie de maestru. Până acum, dacă cineva voia să se bage să cânte la jumătatea melodiei, nu putea face acest lucru. Acum, în cazul în care cuiva din preajma ta i se năzăreşte să pună mâna pe o chitară şi să înceapă să îţi zdrăngăne în ureche doar-doar îţi strică feng shui-ul, nu ai ce face.

Pentru band play, poate unul dintre cele mai deştepte moduri de a juca este Momentum. Melodia porneşte pe setarea de dificultate medie, pentru ca apoi, în funcţie de performanţele fiecăruia, dificultatea să se modifice. Fiecare dintre participanţii la cântare ştie că nu este nici supra, dar nici subsolicitat şi astfel toată lumea se distrează la maximum.

■ **Koniec**



alternativa



THE BEATLES: ROCK BAND

Deşi nu am apucat să ne jucăm niciunul dintre noi Rock Band, sunt convins că merită din plin. The Beatles: Rock Band, la fel ca şi Guitar Hero: Metallica, are avantajul de a avea concursul uneia dintre cele mai cunoscute şi mai de succes formaţii din istoria rock-ului. Nu vă pot spune deloc de ce ar fi o alternativă viabilă a lui Guitar Hero 5, dar vă pot spune sigur că nu veţi fi dezamăgiţi. De ce? Pentru că dacă un joc ce are la bază muzica celor din Beatles ar fi de doi lei, nu ar mai exista dreptate în lume.

***LEVEL FEBRUARIE 2009**

BUNE:
- grafica spectaculoasă
- gameplay-ul este demenţial
- poate crea dependenţă

RELE:
- a devenit un pic monoton
- folosirea avatarurilor Xbox Live strică toată prezenţa scenică

CONCLUZIE:



Jocul nu este o noutate, conceptul de Guitar Hero fiind prezent de prin 2006, dar se află în continuă schimbare. Fiecare titlu nou vine cu propria sa contribuţie importantă la seria din care face parte. Nici prea multe, dar nici prea puţine. Sunt curios cu ce o să mai iasă Guitar Hero 6 la înaintare.

9,2

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Muzică **Producător** Neversoft Interactive **Distribuitor** Activision
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.gh5.guitarhero.com

Consola Xbox 360 oferită de Microsoft România

Going Where No Router Has Gone Before



WIRELESS by D-Link | N

GIGABIT STORAGE ROUTER

Your home connectivity trek ends here. Fast and farther-reaching 11n Wi-Fi connectivity combined with shared storage, safely housed beside your PC in a handsome enclosure. A vivid 3.2" LCD screen provides real-time network status and keeps current news, weather, sports and photos off your computer desktop. Instant USB printer sharing. All in one device. Simply add the drive of your choice. Mission accomplished.



The Gigabit Storage Router displays your photos, news, network status and more.



DIR-685

Visit www.dlink.eu for more details.

D-Link®
Building Networks for People

PC X360 PS3 Wii DS

mini ninjas



Fugă în re(view) minor pentru bonsai şi katană

Miniaturile au fost dintotdeauna foarte bine primite, având mereu locşoare calde în inimile celor mai mulţi dintre noi. Indiferent că mă gândesc la Moartea Şobolanilor din Discworld, la soldăţeii de plumb, maşinuţele şi trenuleţele electrice (ruseşti, hehe) din copilărie sau la miniaturile de D&D, mult mai în vogă acum, mă cuprinde un fior plăcut. Cam asta şi-au zis şi părinţii lui Hitman, IO Interactive (asta dacă o clonă poate avea părinţi ca atare, în afara modelului, a oamenilor de ştiinţă care au creat-o şi a două milenii de cercetare). Aşa că ne-au lovit în plin, cu un Shinobi microscopic, foarte potrivit şi oarecum ironic dacă mă gândesc la tendinţa naturală a Imperiului Soarelui Răsare către miniaturizare. Mai ales după vederea imaginilor, sunteţi îndreptăţiţi să vă ridicaţi o problemă:



este un joc simplist, destinat exclusiv copiilor, are profunzime de oferit celor mai mari sau se vrea a fi pur şi simplu o ambivalentă diversiune, bine-venită în puzderia de jocuri „prea serioase" sau exagerat de copilăroase? Să vedem!

Ninja (story) Scroll

Aici intră un nume generic de poveste generică despre un rău generic ce ameninţă generic un tărâm generic populat de omuleţi generici pe care în general ultimele speranţe generice înpixelate în nişte ninjacopii mai mult sau mai puţin generici se străduiesc în mod generic să-l readucă la starea generică de bine. Mai pe larg: după mai bine de trei secole de pace şi armonie, „Evil Samurai Warlord" îşi face reintrarea în scenă, folosind partea putredă a magiei Kuji. Dobitoace nevinovate sunt transformate în samurăi (sic!) fără minte, ajutându-l pe ăl malefic să recucerească (şi să dea un strat de lavabil) pe fortăreţele întunecate, căzute în ruină şi uitare. Dar utilizarea necuviincioasă a magiei Kuji atrage după sine răzbunarea naturii, iar furtunile devin din ce în ce mai aprige, pe măsură ce armata lui ESW capătă proporţii. Undeva, pe un munţişor, Maestrul Ninja începe să-şi facă griji, neştiind cauza buletinelor meteo nefavorabile, aşa că-şi trimite toţi învăţăceii, unul câte unul, pentru a dezlega misterul. Evident, aceştia nu se întorc. În final,

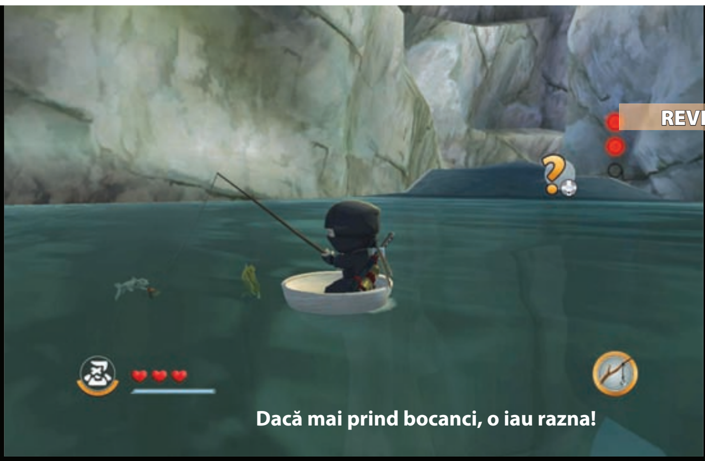


Nu, nu e din alt joc



M-a pus naiba să vreau ciocan...


Pe-asta n-aţi mai văzut-o în alt joc


Dacă mai prind bocanci, o iau razna!


Pasaj furtunos pentru gagică şi lance

deşi nu considera că sunt pregătiţi, îi trimite şi pe ultimii doi, Hiro şi Futo, punând soarta lumii în mini-mânuţele lor. Restul... depinde de voi.

Vraja e-n jutsu

Încă de la primii paşi, făcuţi cu Hiro, ninjaki-ul generic mânuitor de katană şi aruncător de shuriken, nu poţi să nu-ţi scoţi pălăria în faţa IO Interactive. Totul arată splendid, începând cu adorabilele personaje, clădiri, copăcei şi deluşoare cu păpădie, până la animaţiile impecabile – deosebit de reuşite, de fapt replici caricaturale pentru mişcările deja intrate în istorie ale personajelor din filme clasice japoneze. De la felul în care se furişează, sar şi aplică loviturile micuţii, până la posturile adoptate în timpul unui sprint (diferenţiate foarte bine şi amuzant dacă personajul are arma scoasă sau nu), fiecare detaliu vă va smulge măcar un zâmbet şi vă va face să ridicaţi uneori miraţi din sprânceană.
Făţucile lor trimit la ursuleţii din pluş – chiar şi când sunt supăraţi şi împart autografe dureroase valurilor de „fani", nu ai cum să nu râzi de ei, iar iubitorii de pisici dintre voi ştiu cu siguranţă sentimentul. Partea şi mai bună este că întreg ansamblul grafic pune pe tavă atmosfera tradiţională a filmelor japoneze, punctând taman esenţialul şi reuşeşte astfel să cuprindă, într-un stil minimalist, părţile cu adevărat interesante. Dar, într-un joc de atmosferă – şi Mini Ninjas este unul dintre ele – grafica aproape că nu face doi bani dacă nu are o susţinere audio pe măsură. Aici joculeţul marchează din nou, cu unul dintre cele mai potrivite pasaje muzicale pe care le-am auzit de multă vreme. Fiind vorba de stiluri specifice perioadei Edo, veţi auzi foarte mult shakuhachi (fluierul lor tradiţional), suficient shamisen (un soi de banjo fără praguri pe grif), tobe şi alte instrumente tradiţionale, atât în aranjamente solo, cât şi în ansambluri jōruri (adicătelea muzică de atmosferă pentru povestiri, oarecum echivalentă celei cântate în Europa de trubaduri). În timpul luptelor intră în scenă şi dinamicul stil shinnaibushi, care complementează foarte bine şi „în temă" acţiunea frenetică de pe ecran. Nici efectele sonore n-au de ce să fie lăsate uitării, fiindcă şi ele sunt mini caricaturi foarte reuşite ale celor întâlnite în filmele de profil, completate foarte bine de voci (parţial în engleză, parţial în japoneză) intonate caraghios şi reuşit. De la cea mai măruntă animaţie până la ultimul sunetel, se simte pasiunea şi grija investite de echipă în puiuţul lor pufos, cu aromă de kabuki.

Fără să abunde în detalii superflue, fără să se abată de la esenţial şi caricaturizând cu blândeţe, prezentarea lui Mini Ninjas serveşte foarte bine ca teaser pentru cei mici, care vor deveni cu siguranţă interesaţi de cultura japoneză, dar în acelaşi timp este perfect şi pentru ăi mai mari, pe care-i trage de mânecă să mai şteargă praful de pe DVD-uri cu filme semnate Akira Kurosawa, Yasujiro Ozu etc. – genul de chestii pe care americanii s-au scremut mereu să le copieze şi aproape le-a reuşit, aţi prins voi ideea.


Zee dark side is strong indeed


A boy and his fox



Minimalist sau de-a dreptul simplist?

Când vine vorba de gameplay, găsim neaşteptat de multe elemente care fac un contrast interesant cu simplitatea grafică, mai mult sau mai puţin originale, puse într-un pachet care le dă personalitate. În cea mai mare parte, Mini Ninjas este un platform-caft (sau action-adventure, cum preferaţi) destul de clasic, în stilul brevetat mai degrabă de console, cu mici elemente care provin din RPG şi câteva diversiuni drăguţe.

Cea mai mare parte din timp alergi de colo-colo, culegi tot felul de obiecte şi te baţi, prin nivelurile frumos desenate, care, deşi sunt limitate ca întindere şi căi de acces între zonele de interes, dau cumva impresia de libertate. N-ai cum să te rătăceşti niciodată, fiindcă la apăsarea unui buton, personajul se concentrează şi deasupra sa apare, ca prin magie, o săgeată care-l îndrumă către obiectiv. Iar elementele de platforming, în care trebuie să te caţeri în vârful unei stânci sau să traversezi un



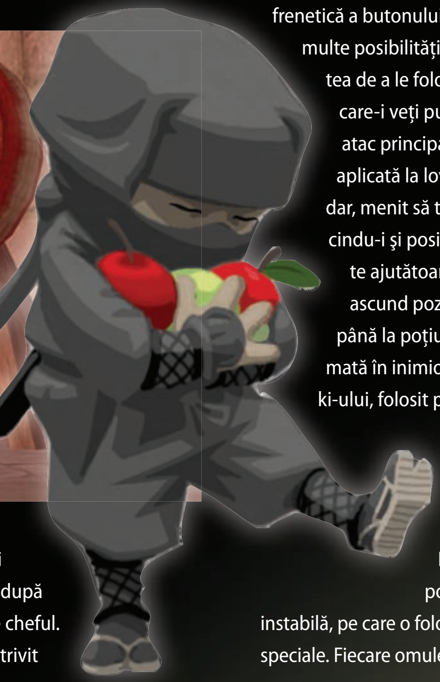
De câte ori am pățit asta pe gresie...



Și bug-urile se pozează, nu-i așa?



Bă, tu nu jucai în Star Wars?



râu vijelios, nu lipsesc și sunt implementate la mare artă. La început, îl poți controla doar pe Hiro, personajul central, ninjalău tipic, înzestrat cu o katană letală și singurul care poate întrebuința magia Kuji. Ulterior, îi întâlnești/salvezi și pe discipolii trimiși înaintea ta. Futo apare foarte repede în joc, fiind un grăsan simpatic cu un ciocan pe măsură, apoi îi capeți pe Tora (se crede tigru și luptă cu un set de gheare artizanale), pe Shun (arcaș neîntrecut și maestru al furișării), pe Suzume (care îmbină utilul cu plăcutul, folosindu-și shakuhachi-ul din fier pentru a cânta, dar și pentru a căpăci samurai cu intenții rele) și pe Kunoichi, o feroce mânuitoare a Naginatei (lance). Din păcate, nu-i poți vedea niciodată luptând cot la cot, fiindcă lucrurile decurg exact ca-n single playerul lui Trine: comuți pe loc între ei, după cum cere situația sau îți vine cheful. Futo este evident cel mai potrivit pentru a scoate din ecuație samuraii mari, Shun te ajută să scapi de arcașii la care nu poți ajunge cu ceilalți (sau la care e prea mare deranjul să ajungi), Kunoichi face legea când vine vorba de înfruntat inamici cu lănci, care în mod normal i-ar ține pe ceilalți în șah din cauza razei mari de acțiune a armelor comparativ cu instrumentele celorlalți ninjaki, iar lucrurile se diversifică pe măsură ce înaintezi în joc.

Cu o mobilitate de invidiat și mai ales datorită realizării grafice și sonore de excepție, a-ți croi drum pe lângă și printre inamici este o reală plăcere. Dacă la prima vedere jocul pare excesiv de simplu, din genul celor în care-ți sunt suficiente tastele direcționale și mouse-ul, iar cârpirea băieților răi se poate rezuma la acționarea frenetică a butonului de atac, pe parcurs se dezvăluie multe posibilități și – cel mai important – necesitatea de a le folosi. În principiu, toți micii ninja pe care-i veți putea controla beneficiază de un atac principal, cu o versiune mai puternică aplicată la lovirea prin săritură, un atac secundar, menit să treacă prin garda oponenților, năucindu-i și posibilitatea de a folosi diverse obiecte ajutătoare, de la bombițe cu fum, care-ți ascund poziția și cele cu detonare întârziată până la poțiuni de restaurare a vitalității (exprimată în inimioare și fracțiuni de inimioare) și a ki-ului, folosit pentru sprinturi și – doar de către Hiro – pentru a putea dezlănțui vrăji. Mai există și tasta de blocare/evitare, esențială în fața inamicilor mai periculoși din fire. Pe lângă asta, fiecare personaj poate aduna globulețe de energie ki instabilă, pe care o folosesc la dezlănțuirea atacurilor speciale. Fiecare omuleț are propria-i nișă: în cazul lui



KOTOR 3 – Mărul discordiei



Arcașul e cu fundu-n sus în dimineața asta



Hiro, se activează slow motion-ul, face un salt în aer şi poate marca mai multe ţinte, pe care la dezlănţuirea atacului le va nenoroci dintr-un foc; Shun trage un proiectil care explodează într-un spectacol de artificii, afectând inamicii pe o rază mai mare, Tora se năpusteşte într-o goană nebună, spulberând inamicii care-i stau în cale – chestie care poate fi folosită şi pentru a acoperi rapid distanţe mari – şi nici ceilalţi trei n-au motive să se ruşineze. Apoi, intră în scenă componenta stealth. Nu foarte dezvoltată, însă suficient de bună încât să faciliteze câteva asasinate lejere (fiindcă un inamic care nu te vede este unul care crapă la prima lovitură) şi ocolirea adversarilor pe care pur şi simplu nu trebuie şi n-ai chef să-i abordezi. Ba chiar jocul oferă un achievement pentru terminarea unui nivel fără ca vreun adversar să te vadă (chestie destul de grea, dacă iei în calcul faptul că salvarea se face doar la anumite shrine-uri împrăştiate prin nivel şi că nu poţi salva decât o singură dată per nivel).

Apoi, stealth-ul mai foloseşte la trecerea pe şiruri de lampioane ce unesc acoperişuri şi ziduri, pe care nu poţi defila în pas alergător.

Sentimentul că progresezi şi recompensele sunt date de avansarea în nivel prin adunarea unor sfere de experienţă, lăsate de inamicii prăbuşiţi sau de animăluţele salvate din captivitate. Odată ce se umple bara de experienţă (necuantificată, pentru a menţine simplitatea), primeşti diverse bonusuri: mai mult ki, mai multă viaţă, eficacitate mai mare a atacului special, a anumitor vrăji şi tot aşa. Odată ce atingi nivelul maxim, primeşti un bonus foarte, foarte mişto, pe care nu vi-l dezvălui însă. Dar diferenţa cea mai mare o face de departe magia Kuji.

Da Kuji Magic that be and the ninja magic that be not

Spuneam că Hiro este singurul care poate folosi magia, prezentă sub forma unor vrăji învăţate la vizitarea unor altare Kuji. Pentru a învăţa o vrajă, Hiro trebuie să plaseze pe fiecare altar o anemonă, care de obicei, dar nu întotdeauna, se găseşte undeva prin vecinătatea altarului. Partea bună este că producătorii s-au gândit să-i dea o vrajă specială pentru detectarea acestor altare prin nivel, care face ca un stol de fluturi să te ghideze către ele. Dacă nu există niciun altar nevizitat, aceştia intră pur şi simplu în pământ. Aşadar, dacă îţi aminteşti să faci vraja cel puţin o dată sau de două ori per nivel şi reuşeşti să găseşti anemona corespunzătoare fiecărui altar, nu prea ai cum să ratezi ocazia de a învăţa chestii noi.



I sense a great disturbance on the bridge



Fishsurfing



Părăsiţi clădirea conform indicaţiilor, fără a intra în panică







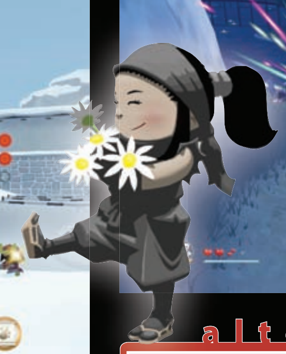
It be Kuji Magic!

Printre vrăji vei găsi clasica minge de foc, Spirit Form, cu ajutorul căreia Hiro poate controla animăluţele din peisaj (pentru a putea trece neobservat pe lângă inamici sau pentru a le folosi puterea ofensivă), furtuni de nisip, care fac un zid impenetrabil pentru săgeţile inamice şi multe altele, foarte interesante, eficiente şi animate magistral. Dar moneda Kuji are şi efecte secundare. Adică, odată ce Hiro poate folosi vrăji puternice, tinzi să nu mai foloseşti celelalte personaje, mult mai puţin atrăgătoare ca abilităţi faţă de micul mag ninja. Ce-i drept, şi ceilalţi pot folosi shurikenuri pentru ameţirea inamicilor, bombe şi poţiuni (inclusiv una care te transformă în peşte koi), dar rămân sever limitaţi de setul comparativ restrâns de abilităţi. Pe lângă Hiro, i-am mai folosit pe Futo şi pe Shun, cu adevărat nepreţuiţi în anumite situaţii, dar pe Tora şi pe celelalte două gagici am tins să le dau uitării, pentru simplul fapt că n-au prea fost situaţii în care să se descurce mai bine decât trio-ul magic. Ba mai mult, fiindcă fiecare etapă a jocului se termină cu un boss, într-un nivel în care nu-l poţi controla decât pe Hiro, dominat de cele mai multe ori de QTE-uri (Quick Time Events, în care trebuie să apeşi tasta potrivită la momentul potrivit – ceva oarecum dezamăgitor), inutilitatea relativă a celorlalte personaje devine şi mai pronunţată. Deşi nu mi se pare că ar fi fost ceva greu de realizat, producătorii au omis orice formă de multiplayer (şi Doamne, ce fain ar fi fost un split screen, un mod cooperativ au niscai înfruntări gen Deathmatch, locale şi online), chestie pe care n-o pot scuza cu niciun chip, mai ales că joculeţul nu este dintre cele mai lungi, iar motive de revizitat nivelurile, în afară de acapararea vrăjilor ratate la prima trecere, nu prea există.



Gata de atacul special





Party like it's the 4th of Jewlie

O mini-lume fermecătoare şi diversă

Chiar dacă MN are câteva defecte majore de concepţie şi de echilibrare, oferă foarte multe diversiuni. Poţi de exemplu scutura un pom sau un boscheţel pentru a culege apoi de pe jos fructe vindecătoare. Unii pomi au prostul obicei să conţină stupi de albine, pe care, dacă îi deranjezi, te alegi cu o cursă foarte primejdioasă împotriva înţepăturilor letale (înţelepciunea din popor m-a făcut să mă azvârl în apă, de obicei), dar şi cu un fagure pe cinste în inventar, pe care-l poţi folosi oricând pentru a te restaura complet. Apoi, micuţii au pălării, numai bune ca paveze împotriva săgeţilor, dar care pot fi folosite cu succes şi pe post de bărcuţe (soooo cute, I tellz ya). Ba chiar poţi să pescuieşti bieţii peştişori koi, care se vor aşeza apoi cuminţi în inventar sub forma unor conserve brand-uite. Există şi mici quest-uri secundare, date de păsăroi caraghioşi, care funcţionează şi ca vânzători. Pe lângă obiectele de rând, ei oferă contra cost şi reţete pentru diverse poţiuni, foarte utile spre sfârşitul jocului. Sigur, prepararea lor necesită sesiuni intense de căutat şi cules anumite plântuţe, pe care îţi recomand să le urmezi cu evlavie dacă vrei să îţi fie bine spre sfârşitul jocului (asta pe Normal şi mai ales pe Hard). Dificultatea creşte progresiv şi este bine dozată, iar porţiunile mai dificile sunt numai bune pentru a le condimenta cu niscai provocare pentru cei mai versaţi, fără a deveni însă frustrante pentru începători sau cei fără chef de stres. Unui jucător înfocat al genului i s-ar părea poate prea lipsit de tactică şi uşurel, însă, dacă mă gândesc că e făcut să-l joci relaxat, pe spate, cu zâmbetul pe buze şi nu încovoiat cu dinţii strânşi în faţa ecranului, nu pot să văd un rău în asta. Boşii mi s-au părut puţintel cam lejer de învins, însă foarte inspiraţi. Dacă punem la socoteală şi cele câteva scene speciale, în care goneşti pe o vale înzăpezită cu pălăria pe post de sanie sau te lupţi cu un ditamai peştoi în bărcuţă (foarte distractive), avem un cocktail reuşit. Iar micile detalii fac toţi banii. De exemplu, lui Futo nu-i prea încape fundul în bărcuţă, Suzume foloseşte fluierul pe post de elice pentru a propulsa pălărioara pe apă, un general advers fuge speriat în cel mai amuzant mod posibil atunci când îi dai gata samuraii din subordine, iar lista poate continua mult şi bine.

Mini Ninjas nu este nici pe departe perfect, dar defectele lui, absolut regretabile, sunt mici în comparaţie cu ceea ce oferă. Dacă te pasionează cât de cât cultura japoneză sau filmele cu ninja, eşti obligat să-l încerci şi nici ceilalţi n-ar trebui să-l ocolească, măcar sub pretextul unei binemeritate pauze relaxante de la şedinţele de gaming aprig. Cei mici vor fi vrăjiţi din prima, dar mă îndoiesc că sunt mulţi şi printre cei măricei care ar putea rezista tentaţiei de a-l încerca. Eu unul abia aştept o continuare, care să rezolve neajunsurile ce aruncă puţină umbră asupra unui debut excelent.

■ **Calebuţ-San**

alternativa



LEGO SOMETHING

La cât de drăguţ poate fi acest joculete, nu văd cum ar putea fi înlocuit de altceva decât de joculeţe din găleata cu Lego: Batman, Indiana Jones sau Star Wars. Ca abordare copilăroasă, se aseamănă foarte mult cu acestea, care-l depăşesc însă la capitolul umor, din motive, cred eu, evidente. Dacă vreţi joculeţe relaxante şi caraghioase, jucabile atât de către copchii, cât şi de către cei care-au dat în mintea copiilor, asta-i calea.

**LEVEL AUGUST 2008*

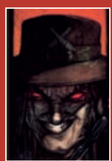
BUNE:

- grafică şi sunet impecabile, până în cele mai mici detalii
- plin de umor, personaje memorabile
- mecanică de joc foarte reuşită şi ingenioasă, pe alocuri
- multe activităţi secundare şi diversiuni caraghioase

RELE:

- n-are multiplayer, cam scurtuţ
- inamicii ar fi putut fi mai diverşi
- personaje nu destul de echilibrate, gagicile tind să fie date uitării

CONCLUZIE:



Mini Ninjas nu pretinde să revoluţioneze vreun gen, deşi, prin suma părţilor lui, aproape că o face. Plin de charismă de la un capăt la altul, o caricatură a culturii Soarelui Răsare, abordabil pentru toate vârstele, vă va smulge câteva ore bune din viaţă, pe care nu le veţi regreta. Cu toate micile lipsuri, este mult prea divers şi convingător ca să-l lăsaţi să treacă pe lângă voi. Eu unul m-am distrat bine, ceea ce vă doresc şi vouă.

8,6

GRAFICĂ	09
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	09



Gen Action-Adventure **Producător** IO Interactive **Distribuitor** Eidos Interactive **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.minininjas.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** PIV/Athlon 3,2Ghz **Memorie** 512 MB / 1GB Vista **Accelerare 3D** Radeon X1300 / GeForce 6600 Shader 3.0


ANUL TRECUT AM MARCAT
40.000.000 GOLURI
AJUTĂ-NE SĂ ÎMBUNĂTĂȚIM JOCUL
HOW BIG CAN FOOTBALL GET?
T-Home
AIG
unicef
PHILIPS
3
www.pegi.info
FIFA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
DIN 2 OCTOMBRIE
DISPONIBIL PE TOATE PLATFORMELE
EA SPORTS
FIFA.EASPORTS.COM
LET'SFIFA10
FIFA 10



Majestatele Unite ale Ardaniei

„It's good to be the King!" Oare? Măi, nu e chiar atât de bine. În loc să-ți trăiești mandatul în lux și trândăvie, ca orice monarh care se respectă, ești nevoit să te cobori în țărână și să-ți faci de lucru cu plebea. Fiecare lucrușor, oricât de mărunt, are nevoie de atenția ta regească, țăranii nu coboară în mină decât biciuiți, soldații o lălăie prin barăci și așteaptă invitații speciale să plece la măcel. „Vasile, ia șpadelul și sapă un șanț în jurul palatului! Grigore, mai cu tragere de inimă, omul lui Dumnezeu! Gherasime, udă lăptucile și mai bate un cui în ferma aia, că nu mai vor răcanii să iasă din baracă și ne găsește dușmanu' în curu gol! Buzesculeeeee! Ce mama mă-sii te-ai proptit în știejarul ăla? Au nu vezi că ne arde lifta păgână primăria? Faurul Măiastru din Mijlocul Pământului ți-a upgradat paloșul și armura, da' tu nimic! Ia de aici patru băieți și tăbărâți pe ei, altfel mâine vom vinde gumă Turbo în piață! Stoianeee! Tu ești, băiatule? Blestematule, arză-te-ar focul Gheenei, parcă ți-am spus să sapi după aur. Ce cauți în pădure? Marș în subteran! Și dacă-l vezi pe nenorocitul ăla de Matei, spune-i să iasă odată din mină cu aurul ăla, altfel cobor eu la el și dacă iar îl găsesc dormind printre bolovani, atunci să vezi pocinogul dracului! Dumnezeule, pentru ASTA mi-am otrăvit eu părinții și frații?" Nasol, este? Robotești ca un țăran de rând, când poți sta relaxat pe tron în timp ce alții fac treaba pentru tine și singurul tău dușman este plictiseala. Alta e viața... „Paharnice, adă o bărdacă de vin. În drum spre pivniță, treci pe la Stere, vistiernicul, și spune-i că mâine vor veni niște băieți la el. Să le dea leafa pe o lună, un rând de haine și să-i trimită la mine, că am o trebușoară pentru ei. Hai, fuga, că vine domnița Ruxandra și mi-e frică să mă apropii de dânsa treaz!" It's good to be THIS King.


Harta


Ghilda Hoților


Un sătuc

Pentru acest tip de Domn Stăpânitor, adică pentru puturosul sătul de micromanagement, a fost inventat Majesty, primul RTS în care banul controla mai multe aspecte decât jucătorul. În primul rând, unitățile erau înzestrate cu o voință proprie şi nu puteau fi dirijate după pofta inimii. Aveai nevoie de un prost care să moară pentru tine? Îi construiai o ghildă, dădeai anunț la ziar şi el venea. Îşi făcea de lucru pe lângă castel, căsăpind orice vietate îi amenința traiul liniştit, dar dacă aveai vreun plan pe cât de măreț, pe atât de periculos, trebuia să marchezi banul, că omul liber nu ridică un deşt pentru tine decât dacă e plătit. A se citi „mituit", că 500 de galbeni pentru a păzi o gură de canal nu pot fi numiți „salariu". Îngrijorat că plăteşti prea mult pentru serviciile lui? Nu era cazul, nu când existau atâtea metode de a-i lua banii înapoi. Construiai hanuri, prăvălii de arme, piețe cu băuturici revigorante, percepeai taxe peste taxe şi te asigurai că bănuții ți se întorc însutit.

Fratele 13

Ei bine, Majesty 2 şi fratele său mai bătrân seamănă ca două picături de apă. Ai crede că sunt gemeni, dacă nu s-ar observa diferența de vârstă şi n-ar avea apucături uşor diferite. Primul era mai zbanghiu, mai împopoțonat, mai viu colorat. Al Tânăr e 3D. Trecerea la 3D a însemnat, printre altele, o paletă de culori mai serioasă şi un look mai cumințel. Plăcut privirii, dar cam atât. În Majesty 2, eroii nu mai ies în evidență atât de tare, nu-ți mai sar în ochi, chestiune hulită de unii, apreciată de alții. În plus, haidamacii din Majesty 2 primesc haine noi odată ce avansează în nivel (nu mai țin minte care este level cap-ul, dar meseriaşii cresc într-o zi ca putorile din primul Majesty în zece) şi acum e mult mai simplu să deosebeşti un erou de nivel mic de un zeu al câmpului de luptă dintr-o singură privire. Interfața s-a modificat şi ea puțin şi a fost adaptată la nevoile gamerului curent.

Dacă schimbările de formă sar în ochi imediat, schimbările de fond sunt puțintele (nu mă leg de echilibru, că la el se mai lucrează), dar încep să se simtă odată ce înaintezi în gameplay. În primul rând, putem construi doar un singur Marketplace. Dacă mai țineți minte, în primul Majesty se cam abuza de ele. Construiai vreo patru (mai multe nu prea renta şi, în Majesty 2, clădirile şi-au păstrat prostul obicei de a costa mai mult dacă în oraş mai există o construcție identică), după care trei dintre ele o țineau tot într-un Market Day (adică piața genera un venit mult mai mare, dar nu mai deservea eroi). Aurul curgea, economia prospera, buzunarele eroilor deveneau neîncăpătoare, tu puneai o recompensă de câte 1000 de galbeni pe capul unui hamster doar să apuci să cheltuieşti ceva. Acum s-a terminat. Parțial, pentru că „trading post"-urile au rămas şi pot aduce bani frumoşi. Dar şi aici e un schepsis, pentru că nu poți construi trading post-uri decât în locuri speciale.

În rest, aceeaşi rutină. Pe care, din nou, unii o admiră, alții o hulesc. Pui bazele unei economii sănătoase, te apuci să cureți ruinele (vizuinele, portalurile etc.) care scuipă monştri, eroii cresc, iar când te simți deosebit de puternic, te apuci să îndeplineşti obiectivele quest-ului. Există, totuşi, câteva quest-uri (sunt 16 în total, cam puține) mai greuțe, care te țin în priză şi te îndeamnă discret să-ți dozezi atent avântul muncitoresc. Dacă o lălăi prea mult, o iei în barbă, iar dacă te avânți prea devreme, iarăşi muşti țărâna. Interesant.

Dusă este şi „explorarea cu baza". Nu ştiți ce-i aia? Păi tot în primul Majesty, unii jucători obişnuiau să construiască o clădire ieftină şi să-şi extindă baza, explorând astfel împrejurimile. Costurile nu erau o problemă, deoarece puteai demola clădirea şi costurile rămâneau aceleaşi. În Majesty 2, clădirile nu mai pot fi demolate. Şi, cum, repet, prețul unei clădiri creşte în funcție de numărul de construcții identice din „bază", nu prea e rentabil să plăteşti o căruță de bani pentru al cincisprezecelea turnuleț de apărare care să-ți dezgolească doi centimetri pătrați din hartă.

Explorare humanum est

Eroi au fost, eroi sunt încă. Şi-or da cu barda'n neamul şoricesc, vorba cântecului. Aceşti eroi şi armele lor ascuțite au rămas la fel de lacomi şi nedomesticiți. Şi, pe alocuri, uşor retardați, dar parcă puțin mai „inteligânți"


Stingher...


Căpcăun


Lorzii


Parteh!


Veșnica pomenire

decât sprite-urile din primul Majesty. Numărul metodelor „de convingere" a crescut. Pe lângă clasicele flag-uri de atac și explorare (adică cele două modalități de a determina eroii să ne îndeplinească vrerea), au apărut steguletele de Protection (contra unei sume, eroii protejează un obiectiv, foarte util când aveți de gând să construiți ceva în teritoriul infestat cu monștri sau să protejați portărelul care se întoarce cu taxele) și cele de Fear (în caz că doriți ca eroii să ocolească o anumită zonă). Tot pentru protecția celor mai slabi (în general vrăjitorii, care sunt adevărate satane la nivel mare, dar cad ca muștele atunci când sunt proaspeți ieșiți de pe poarta uzinei) au apărut grupurile de eroi. Adică clasicele „party"-uri. Ideea e foarte bună, dar având în vedere că pentru a forma un party ai nevoie de un castel de nivel 2 (care costă, nenicule, și ia timp), de un han (unde se împrietenesc oamenii) și de un mic research de vreo 300 (sau era 500?) de galbeni... pricepeți unde bat.

La finalul fiecărui quest, poți promova un singur erou la statutul de Lord. Lorzii sunt „transportați" de la o misiune la alta (un feature care mi-a cam lipsit, având în vedere că sunt un fagoțel care se atașează de o grămăjoară de pixeli) și pot fi recrutați din clădirea Hall of Lords, clădire care este disponibilă încă de la început. Dacă vă ține buzunarul (cei de nivel mare sunt lacomi), nu strică să porniți la drum cu un avantaj.

Coloana sonoră este drăguțică, se potrivește jocului, ajută puțin la atmosferă, dar în cele din urmă cade și ea în păcatul muzikiilor fantasy drăguțe. Devine plictisitoare după un anumit timp. Sau nu o mai auzi. Vestea cea Bună este că naratorul din Majesty 1, adică nenea ăla care se dădea de ceasul morții să-l imite pe Sean Connery, s-a întors și livrează aceleași briefing-uri amuzante care-ți mai iau puțin gândul de la dragonul cel mare și rău care-ți pârjolește regatul.

I'm meeeeeeelting!

Ca fan al vechiului Majesty (care de ceva vreme nu vrea să-mi mai pornească din motive oculte), mă declar încântat de ruda sa mai tânără și mai rusească. Probleme sunt, dar în mare Majesty 2 are aceleași metehne ca frățâne-său mai bătrân. De exemplu, de la un punct, jocul devine cam repetitiv. Riscurile meseriei, ce să-i faci. Eu m-am obișnuit cu ele, dar cei mai proaspeți dintre voi, care n-au apucat să-și facă stagiul în Majesty 1, s-ar putea simți ușor deranjați. Lor le sugerez să aștepte o reducere. Sau, până la respectiva reducere, să cumpere Majesty 1 (că ăsta e 'eftin) și să vadă dacă le surâde conceptul. Și ar mai fi problema duratei. Nu e chiar scurt, dar numărul de hărți este cam mic. Nu există un generator de hărți, multiplayerul devine și el plictisitor, mai ales dacă ați terminat campania single înainte. În fine, important e că Majesty 2 nu se face vinovat de lezmajestate. Își ascultă monarhul orbește și trăiește cuminței în litera legii stabilită de Majesty Întâiul. Cu bune și cu rele...

■ cioLAN


Nu la față!

alternativa


MAJESTY 1

Îl recomand cu deosebită căldură și sinceritate nostalgicilor incurabili. Sau celor cu „rășnițe", care trăiesc în sărăcie și n-au reușit să intre în grațiile Doiului.

BUNE:
- Majesty în haine noi

RELE:
- devine repetitiv
- multiplayer slăbuț

CONCLUZIE:



Majesty 2 nu se face vinovat de lezmajestate. Își ascultă monarhul orbește și trăiește cuminței în litera legii stabilită de Majesty Întâiul. Cu bune și cu rele...

7,8

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



Gen RTS **Producător** 1C: Ino-Co **Distribuitor** Paradox Interactive **Ofertant** Software Distribution SRL **ON-LINE** www.majesty2.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** PIV/Athlon 3,2Ghz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB, Shader 2.0


JOCUL DE LUPTĂ #1 SE ÎNTOARCE !
TEKKEN 6
TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc.
Distribuit de NAMCO BANDAI Games Europe SAS.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE şi siglele Xbox sunt mărci comerciale deţinute de grupul de companii Microsoft şi sunt folosite sub licenţă Microsoft.
"PlayStation" şi "PLAYSTATION" şi "PS" sunt mărci comerciale deţinute de Sony Computer Entertainment Inc. este marcă comercială deţinută de Sony Corporation. Toate drepturile rezervate.
16
www.pegi.info
WWW.TEKKEN.COM
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStation Portable
PlayStation Network
XBOX 360
namco
BANDAI NAMCO Games



HEROES OVER EUROPE

Pe aripile vântului

Al Doilea Război Mondial este şi va rămâne un izvor de nesecat pentru jocuri, indiferent de platformă şi gen. Cred că sunt cu sutele deja. Dar cum a fost un război care a definit secolul XX, este lesne de înţeles impactul pe care l-a avut asupra tuturor. Rezultatul: entertainment cât cuprinde. Distracţia de faţă vine ca o continuare a mai vechiului Heroes Over Pacific (2005) şi seamănă izbitor de mult cu jocurile din seria Blazing Angels, realizate în studiourile Ubisoft din România. Aţi ghicit, nu este un simulator de zburătoare, ci un arcade care încearcă să ne poarte pe aripile vântului într-un mod cât se poate de confortabil. Iar dacă ne pune să doborâm şi câteva bombardiere şi avioane de vânătoare germane, cu atât mai bine. Dar oare cât de bine?



Burn baby, burn!

Zvârcoleli aeriene

Heroes Over Europe este jocul în care un singur avion de vânătoare (fie el Hawker Hurricane sau Spitfire), pilotat pe rând de către un canadian, un american şi un neozeelandez, poate înmormânta un val de bombardiere Stuka, cu tot cu escorta de rigoare, şi să se



Uite-mă, sunt eu, Mitică!

întoarcă aproape întreg acasă. Totul pentru a apăra coastele britanice şi Londra de nişte nemţi. Nu mi se pare însă prea sportiv să ai muniţie infinită, să ţi se regenereze sănătatea şi să ai posibilitatea de a încetini trecerea timpului. Din păcate, piloţii aliaţi ai anului 1942 nu s-au bucurat de asemenea avantaje.

Există opţiunea de a alege între două tipuri de control – arcade şi professional. Primul simplifică manevrarea avionului, în timp ce al doilea îţi dă controlul total asupra zburătoarei. Jocul pune accentul pe lupta de aproape (dogfight, baby!), însă majoritatea misiunilor îl



Plimbare pe mare



Spectacol pe cerul Londrei

trimit pe eroul ceriului în învălmăşeli atât de mari, încât numai de dueluri în slow motion nu-i mai arde ca să scape. Doboară cât mai multe mormane de fiare germane (zeci, dacă se poate), iar apoi îndreaptă-te către o nouă misiune - cam aşa poate fi descrisă acţiunea din Heroes Over Europe.

În esenţă, luptele aeriene sunt bine realizate, cu observaţia că sistemul de ochire este foarte permisiv, iar faptul că avionul se poate regenera până la un anumit punct uşurează confruntările. Ăsta nu este un lucru neapărat rău, pentru că te încurajează să experimentezi cu răbdare manevre la care nici buricu' pământului nu s-ar fi gândit. La distanţă mare de sol, evident. Totuşi, adversarii nu stau ca ciorile pe gard, ci chiar încearcă să te doboare, uneori executând manevre complexe ce-ţi dau o oarecare bătaie de cap. În rest, Heroes Over Europe este un zbor de plăcere. Mai există o chestie intitulată Ace Kill, echivalentul aerian al bullet-time-ului din Max Payne. Dacă ţii suficient de mult o ţintă în raza tunurilor, apare un cerculeţ roşu care începe să se extindă în jurul ei. Odată ce s-a închis cerculeţul roşu, apeşi o tastă (sau buton, că-i mai fain să joci cu un controller din fotoliu) ce declanşează o secvenţă redată cu încetinitorul în care încerci să te aliniezi cu avionul inamic, obţinând posibilitatea de a lovi puncte anume de pe el, cum ar fi un motor sau rezervor. Trebuie să apeşi pe trăgaci la momentul potrivit, et voila! Another fritz bites the dust! Jocul chiar te încurajează să foloseşti intens această manevră, aruncându-te în misiuni ce te obligă să o utilizezi, chiar dacă decizia nu este întotdeauna logică. Folosirea ei este, totuşi, distractivă.

Ceea ce m-a deranjat este absenţa wingmen-ilor, a unui grup de trei sau mai mulţi piloţi cărora să le pot da un set de ordine. În Blazing Angels există şi dă acţiunii un oarecare aer strategic. Ce-i drept, camarazi de arme sunt şi pe cerul din Heroes Over Europe, bâzâind şi glumind necontenit în jurul eroului, dar să-i trăsnească pixelii-n tălpi dacă n-am avut mereu senzaţia că duc tot greul. De fapt, dacă stau să mă gândesc mai bine, chiar aşa şi este. It's a one man war up here!

Avion cu motor, ia-mă şi pe mine-n zbor...

Ceea ce mi-a plăcut este că vocile şi conversaţiile dintre piloţi sunt bine implementate, profesioniste şi chiar dau culoare jocului, mai ales glumele pe care piloţii englezi le fac pe seama celor de peste ocean, inclusiv pe seama ta. Dar cam atât. În rest, Heroes Over Europe este un joc destul de limitat, singura atracţie palpabilă constituind-o, poate, multiplayerul. Zic poate pentru că abia dacă am găsit câteva servere populate şi cu ping bun. Recunosc că una dintre partide a fost surprinzător de distractivă, dar e cam beznă p-acolo.

Oricum ar fi, nu pot trece cu uşurinţă peste faptul că Londra arată ca naiba din aer, spre deosebire de avioane, care au fost atent modelate, încât ai impresia că nemţii bombardează o grămadă de cartoane. Cam aşa stă treaba cu majoritatea oraşelor din joc, reduse la o adunătură de obiecte în formă de casă, diversitatea nefiind punctul forte al jocului care, pe deasupra, abundă în tot felul de situaţii inexplicabile. De exemplu, te poţi ciocni cu un alt avion în aer fără să explodeze niciunul dintre ele. Se resping ca două mingi de fotbal, iar apoi fiecare îşi vede de treaba lui.

Şi totuşi, jocul ăsta poate crea dependenţă. Nu ştiu cum se face, dar de câte ori l-am pornit, m-am trezit petrecând cel puţin o oră prin el. Paradoxal, am ajuns să cred că nu este un dezastru, iar ca arcade îşi face destul de bine treaba. Dar dacă vreţi acţiune de durată pe cerul celui de-al Doilea Război Mondial, încercaţi IL-2 Sturmovik sau chiar Blazing Angels, pentru cei care caută un titlu mai accesibil.

■ **KiMO**



alternativa



BLAZING ANGELS 2

Dedicat celor care caută o provocare arcade mai reuşită, Blazing Angels 2: Secret Missions of the WWII este soluţia. Deşi frustrant din cauza nivelului ridicat de dificultate, merită jucat din plin. Modul cooperativ de joc pentru misiunile din campanie impresionează şi nici multiplayerul nu e de lepădat.

LEVEL NOIEMBRIE 2007

BUNE:
- incursiunea cu un bombardier Mosquito pe cerul Berlinului
- Ace Kill-urile

RELE:
- repetitivitatea
- camarazii inutili
- multiplayerul
- nu s-a împăcat bine cu joystick-ul din dotare

CONCLUZIE:



Heroes Over Europe poate fi un joc deosebit de relaxant, cu câteva momente tensionate ce mai sparg monotonia generală. Pe undeva, potenţial a existat, dar nu a fost exploatat.

6

GRAFICĂ	06
SUNET	06
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	06
STORYLINE	05
IMPRESIE	06



Gen Arcade **Producător** Transmission Games **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft România, Tel. 021.569.06.00 **ON-LINE** www.heroesovereurope.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** Pentium 4/AMD Athlon X2 3800+ **Memorie** 1 GB RAM (XP), 2 GB RAM (Vista) **Accelerare 3D** 256 MB VRAM

PS3 X360



WET

Femeia fatală. Nu, pe bune.

Rubi Malone este cea mai hardcore femeie care a blagoslovit vreodată un joc video. Gata, am zis-o. Cu o concentrație alarmantă de Rodriguez/Tarantino per kilogram, ea se aseamănă din multe puncte de vedere cu Mireasa din Kill Bill sau cu stripteuza din Planet Terror, ceea ce o face automat să măsoare 9000 de VDieseli pe scara durității. Pe lângă asta, e cam la fel de gimnastă precum Prințul Persiei și vorbește mai colorat decât un birjar cu Tourette, bea tărie de câte ori găsește o sticlă uitată pe vreo măsuță prin lume și a și absolvit școala Max Payne de sărit akimbo cu încetinitorul.

Dacă vă lipsea un shooter de consolă foarte arcade care să arate ca un film grindhouse interactiv, WET este soluția lui A2M pe care vi se sugerează să cheltuiți banii de copii premianți. De la filtrele folosite și până la poveste sau muzică, jocul transpiră caracteristici specifice: violență din trei în trei metri, o poveste ușor de urmărit, plină de clișee, care nu se ia foarte în serios și evident, o protagonistă cu talpa lipită de pedala timpului.

În plus, se vede că producătorii voiau să accentueze calitățile cinematografice ale lui WET, așa că avem trei actori cunoscuți în rolurile principale: Malcolm MacDowell (Portocala mecanică), Eliza Dushku (Jay and Silent Bob Strike Back) și Alan Cumming (X-Men 2) și-au împrumutat fiecare vocea câte unui personaj. Iar din când în când, pe parcursul jocului vor apărea filmulețe care arată foarte „vintage”, fie îndemne de la guvern să mergi la biserică în mod regulat sau reclame la castraveți murați. WET nu duce lipsă de umor, deși ar fi putut fi dozat mai bine în timpul dialogurilor dintre personaje.

Latura de prezentare este cel mai puternic aspect al jocului și singurul lucru pe care i-l pot reproșa gurile rele este grafica ușor învechită comparativ cu standardul curent. Ce-i drept, WET n-o să spargă nicio barieră vizuală, dar designul e bine realizat și e înțesat cu detalii grafice, chiar dacă nu se bucură de un număr intimidant de poligoane.

Animațiile sunt în general spectaculoase, fără a fi complexe, Rubi are în repertoriu o grămadă de acrobații și, deși le-am mai văzut pe toate în alte jocuri, nu înseamnă că nu sunt bine reprezentate sau distractive. Precum în trilogia The Sands of Time, Rubi poate alerga de-a lungul unui perete, în susul lui sau de-a lungul unui balcon de pe balustradă. În timp ce face lucrurile astea,


Turistă în Hong Kong

celălalt. Apropo de asta, prin joc sunt presărate „arene", în care ți se dau note ca la patinaj pe câți adversari omori, combo-ul realizat și cât de repede închizi un număr de uși din care ies respectivii.

Trebuie menționat că gameplay-ul suferă de niște handicapuri minore: din când în când, o săritură făcută de altfel corect va ateriza aiurea (fără vreo vină din partea jucătorului), iar Rubi se va prăbuși în vreun abis sau câmp de mine, fără să se agațe. În mod ciudat, dacă faci aceeași săritură din exact același loc, s-ar putea să se agațe a doua oară. O să ți se rupă (la propriu) filmul de câteva ori în aceste situații, dar nu suficient încât să frustreze crunt.

Nu puteam să comitem un asemenea genocid ascultând Peer Gynt, așa că atât muzica aleasă de producători, cât și cea compusă sunt din aceeași categorie stilistică precum restul jocului: când nu e punk, e rock, și mereu o să fie câte un riff în surdină ca și contrapunct pentru rafalele de gloanțe care ropotează toracele dușmanilor ca un solo de baterie.

L'Histoire de la Femme Ninja

Rubi rezolvă probleme. De la făcut rost de inimi de pe piața neagră și până la recuperat fii de magnați ai drogurilor din ghearele unor anturaje dubioase (mă întreb ce consideră un lord al drogurilor ca fiind anturaj dubios?), fata noastră nu se sfiește să se arunce din avioane, să traverseze autostrăzi călare pe mașini la o sută și ceva la oră sau să decapiteze câteva generații de mafioți cu normă întreagă dacă făcând asta primește suficienți bani.

Atâta doar că, dacă e trasă în piept, Rubi nu se jenează să facă toate lucrurile astea... gratis. Storyline-ul are exact structura unui film de acțiune destul de plat, dar toate acrobațiile, exploziile și atmosfera grindhouse conturează o aventură foarte distractivă. Personajele negative sunt și ele la fel de sărite de pe fix: o albinoasă oarbă care se mlădiază ca o salcie de fiecare dată când face un pas, pe numele ei Tarantula, și un sas spadasin cu pălărie de cowboy, alintat Ze Kollektor între prieteni.

Restul personajelor însă sunt un pic cam seci – chiar dacă fiecare se bucură de câte o biografie în ecranul de extras, nu e suficient. Mi-ar fi plăcut ca personalitățile lor să fie conturate la același nivel cu cele ale indivizilor mai sus menționați. Din păcate, dialogurile sunt puțin cam diluate și nu se ridică la nivelul fațadei grafice.

Iar durata jocului, oricum ai pune-o, e sub zece ore. Nu prea există rejucabilitate dacă nu ești interesat de trofee, moduri alternative de parcurgere a aceleiași povești sau challenge-uri de run and gun sub presiunea timpului. După terminarea jocului, se deblochează Golden Bullets, un mod de joc în care adversarii mor dintr-un foc, dar și Rubi este extrem de vulnerabilă, Points Count, un mod în care ai un scor-limită pe care trebuie să-l bați pe orice nivel al jocului, și Boneyard Challenges, niște trasee predelimitate prin „baza de operații" a lui Rubi, un cimitir de fiare vechi și avioane abandonate din deșert.

Și, ei bine, dacă faci toate astea și n-ai cules obliga-

dacă trage și cu arma, timpul încetinește și poate împușca toți inamicii care se zgâiesc neputincioși la piruetele ei letale.


Max Payne e un boșorog cu burtă pe lângă Rubi Malone (nu, serios)

Slow Motion-ul e nelimitat în WET, în sensul în care se activează de fiecare dată când tragi în timpul unei acrobații, ceea ce în mod evident schimbă balanța dificultății obscen de mult în favoarea jucătorului. Însă ideea nu este să nu mori (o sarcină extrem de ușoară în majoritatea jocului), ci să faci combo-uri ucigând sutele de badigarzi îmbrăcați de la același magazin de cartier prin combinarea diverselor acrobații cu împușcături și să-ți


Veniți de luați lumină!

multiplici punctele de experiență cu care cumperi abilități noi, viață mai multă sau îmbunătățiri la arme.

În timpul secvențelor de slow-motion, Rubi va ținti automat cu o armă, iar cealaltă va fi îndreptată spre reticulul controlat de jucător. Astfel, poți elimina câte doi adversari odată, un efect destul de spectaculos când te bați cu câte zece și lași în urmă un munte de cadavre după cinci focuri. Armele sunt cinci la număr, dintre care o katana (pot specula că e făcută de Hattori Hanzo?) și câte două pistoale, mitraliere, puști siciliene sau arbalete cu săgeți explozive.

Din când în când, atunci când Rubi împușcă în față câte un rătăcit, va intra într-un mod alternativ de joc, în care grafica devine radical stilizată, în roșu, negru și alb. Adversarii pulverizați în acest mod se vor dezintegra la propriu, iar scopul este să omori cât mai mulți unul după


Na, la femeia asta cine se mai dă?



Ai trage într-o femeie care se pregăteşte să te facă sushi?



E ultima oară când îţi spun să laşi jos capacul de la WC!



„Duel pe autostradă", de John Woo, nu Steven Spielberg

toriile obiecte colectibile din joc (aici nişte maimuţe de jucărie), poţi reveni la asta. Dar cum spuneam, mai mult de un weekend nu cred că se va aventura nimeni prin joc dacă nu are o afinitate pentru achievement-uri.

Conţinutul limitat nu înseamnă că parcurgerea poveştii nu are zeamă. De la secvenţe (de altfel mult mai uşoare decât în alte jocuri) de „Simon Says", cunoscutul consolism prin care apeşi un buton când apare pe ecran, la nivelurile în care eşti în cădere liberă printre bucăţile unui avion pe care tocmai l-ai aruncat în aer, căutând disperat(ă) ultima paraşută intactă şi până la urmăriri pe autostradă în care sari şi alergi de pe maşină pe maşină de-l faci pe Milo din Wheelman să demisioneze de ciudă, povestea e plină de explozii şi adrenalină, iar dacă priveşti toată tărăşenia ca pe un film interactiv, nu vei fi dezamăgit. Păcat că în România nu poţi să închiriezi jocuri, altfel ar fi fost jocul perfect pentru o astfel de „investiţie".

Aventură de-o noapte

Cu o personalitate de fier ascuţit, mai multe înjurături per minut decât un copil de 8 ani care tocmai a descoperit capriciile verbale ale marinarilor de pretutindeni şi un număr de morţi la activ greu de egalat, Rubi este un personaj memorabil, fără doar şi poate. Jocul, în schimb, nu are suficiente calităţi importante pentru cineva care cheltuieşte bani pe jocuri (longevitate, rejucabilitate, multiplayer) încât să-l recomand altcuiva decât celor mai înfocaţi fani grindhouse.

Dacă îl puteţi împrumuta de la cineva, sunt sigur că parcurgerea poveştii o să vi se pară antrenantă (chiar dacă puţin cam simplistă), iar prezentarea de cinci stele. Dacă însă sunteţi pe cale să vă daţi ultimii gologani pe un joc video, căutaţi ceva mai consistent.

■ Zuluf



Looks can kill

alternativa



TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Nu cunosc alte jocuri grindhouse. Însă, în mod evident, ştiu o grămadă de 3rd person shooter-e cu părţi de platforming sau viceversa. Probabil cel mai apropiat titlu ar fi Tomb Raider: Underworld, ceva mai lung şi mai arătos decât WET. Dacă vă repugnă handicapurile titlului de faţă, dar vă place genul, încercaţi cu încredere alternativa.

*LEVEL FEBRUARIE 2009

BUNE:
- o abordare inedită: grindhouse într-un joc video
- acţiune explozivă în majoritatea timpului
- muzică foarte antrenantă, în ton cu acţiunea
- veţi exclama din 5 în 5 minute „Bă, ce tare e femeia asta..."

RELE:
- durata de doar câteva ore
- lipsa motivaţiei rejucabilităţii
- ocazionale bug-uri
- grafica uşor desuetă

CONCLUZIE:



WET e extrem de distractiv... timp de câteva ore. După care se termină, iar conţinutul care urmează poveştii nu e suficient de antrenant încât să justifice achiziţionarea jocului decât dacă sunteţi îndrăgostiţi de From Dusk Till Dawn, Planet Terror, Desperado şi Sin City. Dar arată şi se mişcă extrem de bine dată fiind grafica uşor prăfuită.

8,4

GRAFICĂ	07
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	08



Gen Action **Producător** Artificial Mind & Movement **Distribuitor** Bethesda Softworks **Ofertant** Cenega **ON-LINE** www.wet.bethsoft.com

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers

Champions Online



…asta pentru că toată lumea e cool din start. Champions Online este jocul „invers", care-ţi oferă totul la început şi mai nimic spre „end-game". Ah, da, termenul care ne urmăreşte visurile nu tocmai plăcute de când s-a inventat World of Warcraft. Pentru că, odată cu el, a apărut această modalitate de petrecere a timpului liber, de organizare a evenimentelor ca de exemplu raiduri în instanţe „game" sau excursii în pieţele marilor oraşe virtuale, unde vorbim de Feţi Frumoşi şi cai verzi pe pereţi, într-o engleză veche, uşor românizată, din motive de lipsă de vocabular, în cadrul congreselor de Role-Playing. Da, nu râdeţi, că nu e cazul. E mai mult de plâns din cauza modului în care acest Role-Play a fost înţeles şi denaturat. Adevărul e că jocurile care au avut nevoie de Role-Playing nu au necesitat metode artificiale de impunere – vezi Eve Online sau City of Heroes-Villains.



Poveşti

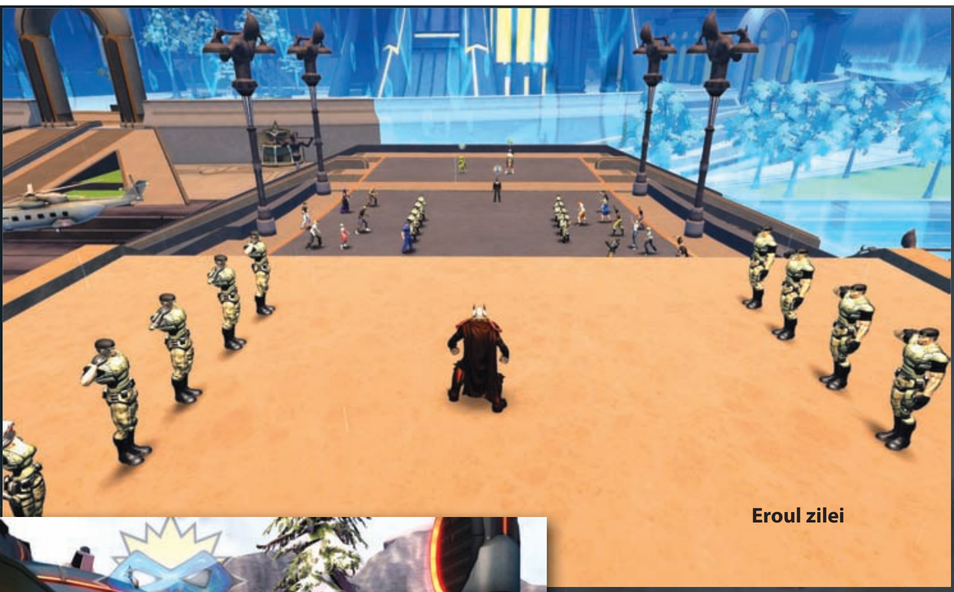
Unul dintre lucrurile despre care în general e indicat să vorbeşti într-un MMO este background-ul său narativ. Pentru că, indiferent de gen, orice MMO are o mică poveste care te introduce în respectiva lume permanentă. Cel puţin aşa am crezut şi eu că e bine. Dar mi-am dat seama la un moment dat că ideal este ca jucătorii să facă povestea, lucru care din păcate nu prea se întâmplă din motive evident tehnice. Acum experimentez cum e să faci un joc în care, din anumite motive, încerci să eviţi toate evenimentele întâmplătoare şi mă gândesc cum ar fi un joc în care lucrurile se întâmplă la fel de aleator ca în lumea reală. Cum ar fi ca deciziile pe care le iei să fie relative, influenţabile şi cu o finalitate dubioasă, care de multe ori nu are nimic de-a face cu intenţiile tale iniţiale. Nu cred că e chiar jocul pe care şi l-ar dori cineva chiar dacă ideea de „univers creat de jucător" sună atât de bine pe hârtie. Din fericire sau nu, Champions Online nu iese în evidenţă nici pe plan pozitiv, nici pe plan negativ din acest punct de vedere.

Sunt atât de „cool" şi nimănui nu-i pasă…

O hartă şi un bug (blocat pe acoperişul lumii)



Pentru stomăcele cu pretenţii



Eroul zilei



Plină de naturaleţe…

Earth's first and best line of defense is its heroes. For generations, brave men and women have answered the call to protect the world from the villains who threaten its safety and security.

Ceea ce vedeţi mai sus s-ar traduce prin simpla propoziţie – Eroi au fost, eroi sunt încă… – şi sintetizează universul Champions Online (era să zic City of Heroes). Nu e necesar să justifici un univers paralel în care, pe lângă oamenii normali, apar din când în când şi indivizi cu abilităţi speciale care îşi doresc o lume mai bună şi capătă „puterile" de a o face. Evident, există şi aceia, pe care sincer nu-i condamn, care consideră că problema universului sunt oamenii şi nu universul problema oamenilor. În acest caz, rezolvarea este mult mai directă şi nu implică negocieri îndelungate şi deseori inutile. Aceste personaje negative trebuie puse la punct de către tine şi cu prietenii tăi, asta dacă mai vezi cu ambii ochi după ce termini tutorialul, pe considerente de mândrie eroică, egocentrism şi vanitate. Pentru că restul recompenselor aparent de ordin psiho-socio-abstract s-ar putea să nu fie suficiente.

Stratificare

Champions Online surprinde la început prin faptul că evită conceptul de sandbox, pe care alte MMO-uri se chinuiesc din răsputeri să-l creeze, cu o eleganţă exagerată, aproape nepoliticoasă. Spun asta deoarece la început ne oferă trei „niveluri", cuvânt pe care l-am şi subliniat şi l-am pus între ghilimele, care sunt scriptate adânc. Primul nivel fiind tutorialul, e oarecum de înţeles. Celelalte două „semitutoriale" mi se par inutile. „Big" Ropper a cam exagerat pentru că, deşi poate că este reprezentativ pentru o posibilă poveste care se presupune că ar avea loc, confuzia se aşterne profund la final. Cele două crize parcă sunt menite să te bage şi pe tine într-una, în opinia mea. Şi asta nu pentru că acţiunea ar fi lipsită de valoare artistică şi gnoseologică, ci pentru că nu are consistenţă şi nu e susţinută de un framerate măcar decent, lucru de care voi vorbi mai încolo.

Aşadar, stratificarea este una aproape convulsivă şi se întinde peste trei „niveluri", respectiv alte cinci hărţi întinse până la transparenţă ca un

NEURON

Experienţa mea directă se referă la acest personaj, eroul Neuron, care a vrut să fie vindecător. Da, arată ca un villain, da, provine din mormânt, e mort şi reînviat, dar în inima sa este un suflet plin de compasiune şi respect pentru cei mai puternici ca el. Pe care vrea să-i vindece. Din păcate, puterile sale de vindecare sunt „criptice" şi funcţionează după o mecanică subiectivă. Craniul său fiind gol, e oarecum de înţeles că nu reuşeşte să priceapă succesiunile şi rotaţiile… sau măcar dacă există unele. Însă ce să mai zici de o Cici, o eroină rea, dar bună, sănătoasă, care are nişte variaţii ale DPS-ului de la o luptă la alta pe o plajă atât de largă, încât nici măcar paladinul din vanila WoW nu a reuşit să le echivaleze. Aşa că Neuron şi-a pus faţă de curăţel şi s-a mutat în Galaxy City.

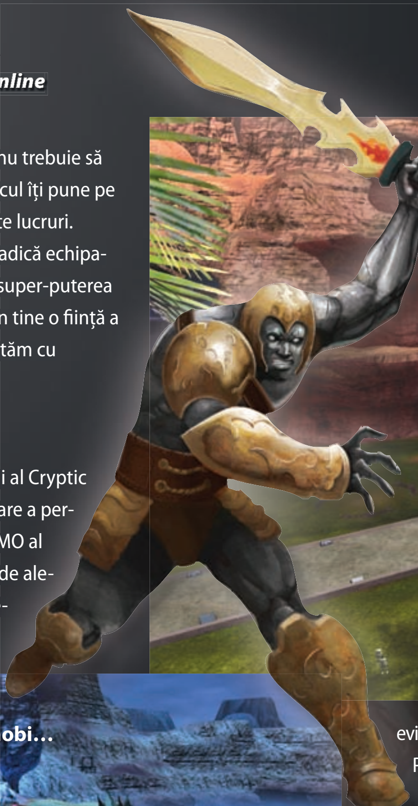






Millennium City – Clădirea guvernului

elastic lat de chiloți. Un lucru bun este că nu trebuie să joci mai mult de trei zile ca să vezi asta. Jocul îți pune pe tavă încă de la început cele mai importante lucruri. Primul dintre acestea este „The Coolness", adică echipament epic și carismă excesivă. Al doilea e super-puterea de super-călătorit, care la nivelul 5 face din tine o ființă a aerului, un porumbel și jumătate. Să le tratăm cu respect!





Natură moartă cu pectorali

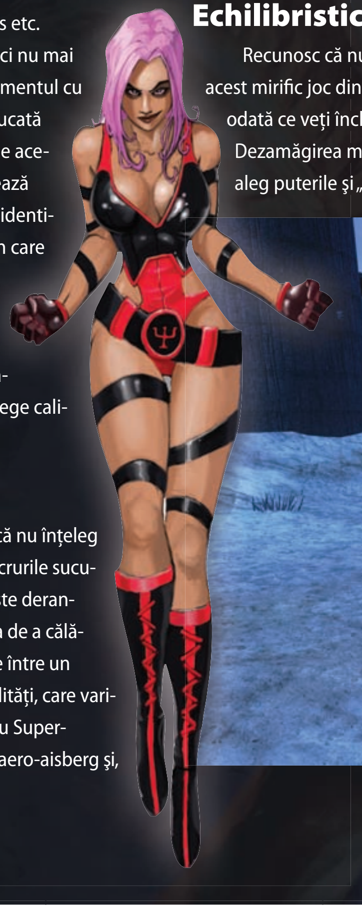
„The Coolness"

Urmând îndeaproape titlul mai vechi al Cryptic Studios, City of Heroes, sistemul de generare a personajului este epic în sensul inițial, pre-MMO al cuvântului. Multitudinea de posibilități și de alegeri face din crearea a două personaje asemănătoare o muncă aproape sisifică.



Inițial am avut impresia că sunt mobi…

Evident, nu e chiar așa de reușit ca cel din jocul distribuit de NCSoft, dar se apropie destul de mult. Părăsind oarecum industria jurnalismului de specialitate, m-am trezit într-o lume diferită, opusă din anumite puncte de vedere. Și am dat de jargonul ei, de unde vin cu un cuvânt – „speculare" – care se referă la „specular effects", efectele acelea prin care orice lucru lucește de îți distruge nervul optic. Există posibilitatea, în opinia mea, ca cei de la Cryptic să fi construit acest joc în jurul acestui mirific efect grafic imposibil de scos, tuns, ras etc. Absolut totul lucește într-un hal de nici nu mai știi unde o să dormi la noapte. Echipamentul cu care îți dotezi personajul în această bucată de generare a personajului suferind de același efect psihedelic, se auto-estompează deseori, lucru care te face să nu-i mai identifici calitățile. Cert e că, în momentul în care nivelul tău de satisfacție a atins cote paroxistice, poți spune că totuși ai un personaj extrem de „cool". Lucru care poate fi adevărat. Păcat că vanitatea îi va face pe ceilalți jucători să-ți nege calitățile fizice, atât de evidente de altfel.



Pip-Boy Aeropurtat

Ceea ce încerc să subliniez este că nu înțeleg de ce anume oferi jucătorului toate lucrurile suculente în prima parte a jocului. Șocul este derangant mai ales după ce primești puterea de a călători mai puțin convențional. Poți alege între un număr foarte mare de astfel de posibilități, care variază de la balansări gen Spider-Man sau Super-sărituri și ajunge până la spaceboard, aero-aisberg și, evident, zborul propriu-zis. Poți merge chiar și prin pământ, lucru pe care, surprinzător, nu ni-l dorim cu toții.

Mai departe lucrurile devin foarte banale. Îți alegi treptat și relativ rar, nu la fiecare nivel, puteri care nu sunt nici pe departe așa de spectaculoase pentru că nu au modalități interesante de manifestare. E practic o gaură de design. Partea ciudată e că multe dintre aceste puteri devin redundante pe parcurs și te trezești că ai investit în lucruri care nu sunt utile. Iar partea de „refund" este extrem de selectivă din păcate.

Astfel intervine plictiseala și simți că deși mori de-ți sar ochii din cauză că jocul nu te ajută să îți definești „personalitatea" în luptă, nu ești recompensat nici pe departe suficient.

Echilibristică

Recunosc că nu am reușit să joc extrem de mult acest mirific joc din motive pe care le veți înțelege odată ce veți încheia de citit acest text. Dezamăgirea mea a plecat de când a trebuit să-mi aleg puterile și „clasa". Evident, poți să-ți creezi o clasă unică dacă nu vrei să mergi pe cele predefinite. Problema e că jocul e foarte slab documentat, iar feed-back-ul pe care îl ai la crearea personajului este egal cu zero. Un astfel de motor atât de complicat de configurare a calităților de luptă ale unui personaj are nevoie de un tutorial de sine stătător. Ai nevoie să ți se explice anumite lucruri altfel pățești ceea ce pățesc majoritatea jucătorilor noi – mor des. Pentru că numai printr-o șansă deosebită ajungi să alegi puterile care sunt eficiente. Ca să nu mai amintesc de completa lipsă de intuitivitate a atributelor personajului, care sunt: Strength, Constitution, Dexterity, Intelligence, Ego, Presence, Recovery și Endurance. În opinia mea, doar patru sunt cât de cât clare. Restul au fost introduse din design doar pentru a complica gameplay-ul și a permite un număr infernal, dacă nu infinit, de clase.

După cum știți sau nu, mie îmi plac lucrurile complicate pentru că mă forțează să gândesc. Da, de multe ori mă trezesc frustrat, dar din motive de recunoaștere a limitelor, nu din plictiseală sau pentru că nu mă pot manifesta din motive tehnice care nu țin de mine. Champions Online din nefericire este complicat în mod negativ. Fără a da informații jucătorului, fie el casual sau hard-core, e stupid să te aștepți de la majoritatea să priceapă prin deducție logică cum merg lucrurile de fapt. Ca urmare, personajele sunt extrem de dezechilibrate și ajungi în situații critice în care tot încerci diferite perso-



De gât mă, nu de mâini!



naje şi build-uri fără a trece de nivelul 10, aşa cum mi s-a întâmplat mie.

Personal am jucat încă din beta, unde am avut vreo cinci personaje, cu unul chiar ajungând departe. În beta jocul era mai simplu şi mai clar. O mulţime de „feature"-uri au fost introduse ulterior şi în opinia mea nu au beneficiat de avantajele incredibile ale testării. Şi da, jocul nu pare a avea multe bug-uri, pentru că, din punctul general de vedere, nu are. Pe de altă parte, calitatea engine-ului grafic, level designul „întins", lipsa feedback-ului şi a unei documentaţii extensive, precum şi dezechilibrul din gameplay vorbesc despre un produs „brut", finalizat doar de „ochii soacrei". E clar că avem în faţă un gard frumos vopsit cu vopsea excesiv de reflectorizantă, care se bazează pe faptul că prima impresie contează. Adică nicio evoluţie conceptuală vizibilă de la Age of Conan încoace.

„Ze fisical vorld"

Nu am avut ocazia să evaluez întreaga lume a lui Champions Online, dar tind să cred că unele lucruri sunt evident asemănătoare. Singura zonă reuşită într-adevăr este Millennium City, ale cărui caracteristici grafice şi de design ne duc cu gândul la un City of Heroes specular. În rest, zonele sunt de o monotonie galopantă şi de o armonie aproape irealistă. Evident, nu te aştepţi prea mult de la stepe şi deşerturi. Totuşi ar fi fost interesant să avem zone mai mici, mai restrânse, în care să nu fie nevoie să joci chiar o lună până când ajungi să cunoşti fiecare mob îndeaproape, ca un părinte pe enoriaşii săi după 20 de ani de păstorit aceeaşi parohie.

Şi nu, nu e o lipsă de content, ci o lipsă de diversitate. În omologul său, City of Heroes, până de curând a existat aceeaşi problemă, lucru care a fost parţial rezolvat prin crearea engine-ului prin care jucătorii pot realiza propriul content. Bill ar fi putut şi el să preia această idee sau măcar ar fi putut să preia restul ideilor bune din lume, care, culmea, există toate la un loc, în World of Warcraft.

Dar na, fiind atât de multe, e greu să le selectezi pe acelea care merg pentru tine. Sau poate consideri că eşti mai deştept ca restul…

Subdezvoltare

Am stabilit că, din păcate, pe lângă mecanica de joc lipsită de orice nivel de transparenţă, Champions Online este un joc pe care nici nu ne putem pune problema să-l numim fără „bărbăţie". Pentru că asta ar implica măcar nişte steroizi şi alţi hormoni de creştere.



Zburând prin pădurea de ştevie

Jocul este stors de nişte puteri pe care e posibil să nu le fi avut niciodată. Şi recunosc că nu m-am aşteptat la ceva bun de la el. Ce m-am aşteptat însă a fost să văd un engine grafic optimizat. Aş fi vrut să pot juca jocul lejer, fără să fie nevoie să-mi împing calculatorul la limitele sale. De fapt, numai procesorul avea nevoie. Un dual-core la 3,15 GHz scârţâia, iar GTX 260-ul meu stătea degeaba. Dintr-un motiv numai de ei ştiut, acest joc rulează în special pe procesor, ceea ce nu sună în niciun caz modern. Cei cu quad-core nu s-au plâns, de unde am tras concluzia că jocul e optimizat pentru quad-core şi numai atât. Ce să mai zic că pe un Athlon 64 3200+ atingea aproape 5 FPS, tot cu un GTX 260. Aşadar, o râşniţă de motor grafic configurat să ruleze toate efectele „speciale" pe procesor. Totuşi, am remarcat la 1,5 luni de la lansare că s-au făcut nişte optimizări „minore" care au crescut FPS-ul cu aproximativ 50%. Am tras astfel concluzia că e loc de mai bine.

Ca elemente auditive, percepţia mea este de zgomot de fond. Nu este enervant, dar nu este nici de neobservat. Este un potpuriu de elemente sonore care se combină remarcabil cu strălucirea jocului pentru a crea cea mai cumplită durere de cap posibilă. Am testat şi numai motorul grafic sau numai sunetul nu mi-au creat modificări fiziologice la nivelul extremităţii cefalice.

Deşi s-ar putea să pară surprinzător, mă apropii de finalul acestui articol pentru că am ajuns la o vârstă (astăzi chiar ;)) la care nu mai îmi prieşte să-mi sacrific timpul pentru orice producţie sortită pieirii. Champions Online va muri, dacă nu cumva Obama îl va salva şi pe el. E mic, e lipsit de conţinut şi are un PVP care nu-mi satisface niciun fel de neuron. Chiar nu pricep cum mai poţi face în ziua de azi un joc care să nu ofere lupte serioase între jucători. Aşa e, PVP-ul nu face un joc, dar îl completează.

Mi-aş fi dorit să vorbesc despre end-game, dar nu e cazul. Sunt puţini aceia pentru care va exista un „End" la acest „Game". Va exista doar un început şi un „Freeze account", feature pentru care le mulţumim producătorilor. Până una-alta, dau o fugă să îmi reactivez contul de City of Villains.

■ **Locke**

alternativa



CITY OF HEROES/VILLAINS

O alternativă foarte bună este nici mai mult, nici mai puţin City of Heroes/Villains, care a ajuns la un nivel de dezvoltare foarte ridicat pentru un MMO. Păcat că este atât de slab populat, din cauza vechimii şi a problemelor pe care le-a avut în trecut. După ce am jucat o perioadă, garantez că jocul merită din plin.

***LEVEL MARTIE 2006**

BUNE:
- sistemul de generare a personajului
- Millennium City

RELE:
- monotonie şi lipsă de diversitate
- engine grafic neoptimizat şi posibil periculos pentru epileptici
- complexitate de gameplay inutilă

CONCLUZIE:



Numai un super-erou poate rezista trei luni acestui joc.

6,1

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	05
STORYLINE	07
IMPRESIE	06



Gen MMORPG **Producător** Cryptic Studios **Distribuitor** Atari **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.champions-online.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** 2.5 GHz Single Core sau 1.8 GHz Dual Core **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** NVIDIA GeForce 7800 / ATI Radeon X700 sau HD

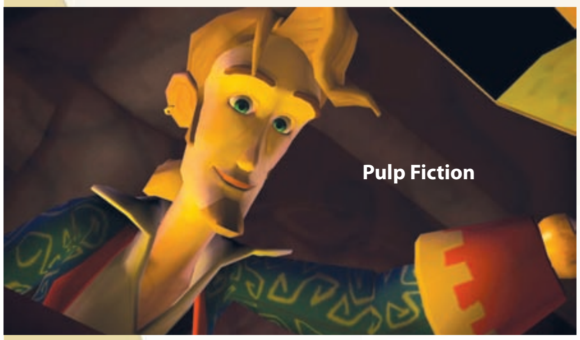
REVIEW **PC** Wii

Tales of Monkey Island™: Lair of the Leviathan

Leviathanța, nu-mi înghiți speranța

Trei luni, trei episoade, trei review-uri și un singur joc. Tales of Monkey Island capătă formă, așteptările mele (și probabil ale tuturor fanilor) cresc, iar Doamna Neagră A Voodoo-ului Halb nu dă semne că ar slăbi în viitorul apropiat. Episodul cu numărul trei coboară pe o pantă biblică și-l aruncă pe Guybrush în măruntaiele Leviathanului. Fie că ați aflat-o din Biblie, fie că v-a spus-o nenea Sorescu, cu toții ați aflat, sper, povestea sărmanului Iona, aruncat în măruntaiele unei bestii marine pentru că, obișnuit cu Vestea cea Bună, a refuzat să ducă Vestea cea Proastă cetățenilor din Ninive. Înfloresc puțin povestea, desigur, dar este pentru o cauză nobilă. Guybrush calcă pe urmele personajului biblic și, pentru că susține cu încăpățânare că este un pirat competent și refuză să-și lase soțioara în mâinile grijulii ale seducătorului LeChuck, sfârșește în stomacul încăpător al unui lamantin gigantic. Tot răul spre bine, căci Guybrush va descoperi că împarte noua „locuință" cu vestitul Coronado de Cava și cu echipajul său de nădejde. Toți unu și unu și unu și unu. Adică patru.

Încep prin a vă spune că Lair of the Leviathan e cam scurt și a curs de la un capăt la altul fără absolut nicio poticneală. Ceea ce înseamnă că e mai ușurel decât primele două episoade. Sau că întineresc eu, chestiune care, sincer, mă cam îngrijorează. Avem puține locații,


Pulp Fiction

puține personaje și un număr destul de mititel de puzzle-uri. În apărarea lui, vă spun că în stomacul leviathanului, legile societății se schimbă puțin și calitatea bate cantitatea. Dialogurile parcă sunt mai lucrate, umorul e același, iar puzzle-urile curg liniștite fără să atenteze prea mult la cirezile pașnice de neuroni care pasc liniștite fără grija ideii de mâine. Mai pe înțelesul vostru, micile exerciții de gândire nu ne solicită prea tare creierii amorțiți de crysis-uri, massefecți și așa mai departe. Însă reușesc să se păstreze în limita decenței, cu rare sclipiri de semi-geniu. Măcar sunt logice și amuzante. Momentan sunt ușor dezamăgit, pentru că mă așteptam ca dificultatea să crească de la episod la episod. Mi-a plăcut, totuși, un puzzle de la început, care te obliga oarecum să caști ochii prin peisaj și să reții câteva detalii (aș vrea să spun mărunte, dar jocul ți le cam aruncă în față). Și-ar mai fi un puzzle de dialog aproape de final, oarecum asemănător cu duelurile de blastăme piratești. Și o scurtă sesiune de voodoo. Și... de fapt, dacă stau să mă gândesc, umorul și ideile din spatele puzzle-urilor mi-au plăcut, însă soluțiile au venit cam rapid... Iar (SPOILER) dacă-l mai țineți minte pe Wally, cartograful miop din LeChuck's Revenge, veți găsi rapid și piesa principală a unui puzzle a cărui soluție ați intuit-o, dar aveți probleme majore cu punerea ei în practică.

În caz că vă întrebați, da, îmi cam lipsesc cafturile cu înjurături din The Secret și The Curse. Din fericire, în Lair of the Leviathan este inaugurată o nouă competiție piraterească, o luptă pe viață și pe moarte între două vointe de fier, două inimi de pirați, două fețe de cauciuc. Total nerecomandată celor slabi de înger. Ei, exagerez, nu e chiar ATÂT de amuzantă, dar mi-a smuls câteva hohote de râs. Veți vedea de ce. A, să nu uit, apare un personaj tare drag mie, dar vă las pe voi să-l descoperiți. În screenshot-uri sau în joc. Își face intrarea în scenă într-un mod surprinzător, își spune poezia și dispare în asfințit. Bine, nu dispare chiar în asfințit, dar ați prins ideea

Și se pare că Guybrush nu mințea când se lăuda că-și poate ține respirația 10 minute. Pe bune, l-am cronometrat. Poate într-un viitor apropiat își va învinge teama de porțelan și poate chiar va reuși să vândă o jachetă de piele. Nouă, că piața second hand este dominată de Stan. Și dacă tot a venit vorba, nu vi s-a făcut dor de Stan? Mie da. Îl vreau pe Stan. Telltale, aveți două episoade la dispoziție să-l aduceți pe Stan înapoi!

■ **cioLAN**



Face Off



La bureți

alternativa



THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

Doreați de mult să conoașteți originile dubioase ale piratului Guybrush Threepwood, dar v-au alungat grafica și lipsa vocilor? Rușine să vă fie! Deși nu meritați nimic, dar chiar nimic, ați primit totuși un remake HD™ și „vorbit" al primului Monkey Island. Pe care v-aș sfătui să-l jucați pentru a vă spăla păcatele. Din nefericire pentru voi (sau pentru mine, că nu suport look-ul lui Guybrush din Special Edition), dialogurile sunt vorbite doar în varianta îmbunătățită. Deși jocul se poate juca și în bătrânul VGA, producătorii au decis, în infinita lor înțelepciune, că doar varianta HD are nevoie de voci. Păcat.

BUNE:
- atmosfera
- unele puzzle-uri
- vocile
- umorul

RELE:
- scurt
- dificultate foarte scăzută

CONCLUZIE:



E un adevărat Monkey Island. Iar dacă nu sunteți de acord cu mine, nu am ce altceva să vă spun decât „You fight like a cow!".

8,8

GRAFICĂ	07
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	09



Gen Adventure **Producător** Telltale Games **Distribuitor** LucasArts **Ofertant** www.telltalegames.com/monkeyisland **ON-LINE** www.telltalegames.com/monkeyisland

CERINȚE MINIME:
Procesor 2 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 64MB, DirectX 8.1


WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
LICH KING TE AŞTEAPTĂ...
Ai izbândit împotriva răului demonic din Outland. Acum însă Arthas the Lich King a pus în mişcare forţe sinistre pentru a distruge complet orice urmă de viaţă din Azeroth. În timp ce legiunile undead ale teribilei Scourge ameninţă să cotropească toate ţinuturile, trebuie să loveşti chiar în inima abisului îngheţat şi să elimini definitiv teroarea întunecatului Lich King...
• Luptă până la nivelul 80
• Înfruntă forţele lui Arthas the Lich King
• O nouă hero class - Death Knight
• Controlează puternice arme de asediu
ÎN MAGAZINE DIN 13.11.08
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT
© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Wrath of the Lich King este o marcă comercială şi World of Warcraft, Blizzard Entertainment şi Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. şi/sau alte ţări. Toate celelalte mărci comerciale la care se face referire aici sunt proprietăţile respectivilor lor deţinători.

FLOCK!

Şi localizarea obligatorie

Oare se numesc într-un fel cuvintele de genul flock? Cuvinte de care îţi înveţi prietenii vorbitori de engleză să se ferească atunci când vin în vizită pe meleagurile mioritice (sau din contră). Aşa cum „caţă" trebuie spus mai încet dacă ajungem prin Italia sau chiar şi simplul „fac", pe multe alte meleaguri… încercai eu o intrare profi. Cum poţi feri un început porcos în faţa unui titlu care ţi-o ridică atât de corect la fileu? Îmi stau pe limbă zeci de introduceri 18 plus şi glume nesărate… Flock e... „turmă" pe româneşte, dar chiar ş-aşa, tot ridicată rămâne (la fileu). Nu de alta, dar am câţiva colegi la munci înnebuniţi de „vai Steaua", cu managerul ei cu tot şi mai nou chiar şi cu antrenorul (dac-o mai rezista până apare revista), şi el din câte am înţeles cu o poreclă pe măsura flock-ului englezesc.

Hai c-aproape am tras-o (de la fileu), dar mă salvez c-o Ada Milea. Adevărată gură de aer proaspăt în manelismul ce ne înconjoară: „Oaia mică vrea să sarăăă, gardu' pân' la primăvarăăă. Toata iarna exerseazăăă, îndelung se antreneazăăă. Primăvara înverzeşte-ee, oaia mică se iveşteee, face săritura bunăă şi ajunge drept în lunăă. (Repede!) Baciu-i tare supăratu', cin' l-o pus să facă gardu' pân' la lună înălţatu' să nu-l sară necuratuuu'? (Din nou!) Baciu-i tare supăratu', cin' l-o pus să facă gardu' pân' la lună înălţatu' să nu-l sară necuratuuu'?"

Voce şi versuri potrivite şi demente, căutaţi de încercaţi, dar de o calitate, din păcate, în totală contradicţie cu cea a titlului aici de faţă, mai că mi-e jenă că le-am pus la un loc.

Jocul e unul din multele aterizate pe XBoxLive şi/sau PlaystationNetwork, adresat puştilor bogaţi care cumpără în febra clicurilor sau a review-urilor plătite, pentru că altfel nu-mi imaginez cum a reuşit să aibă un metascor atât de bun.



Îmi calc pe inimă însă şi nu spun că nu are ce căuta pe PC. Deşi există jocuri gratuite mult mai bune sau altele mai trecute, dar de zeci de ori superioare din toate punctele de vedere, la aceiaşi bani (15 para), nu vreau să dau în Capcom când îl văd, dragul de el, cum se îngrijeşte şi de bătrânul şi dragul nostru Personal Computer. Mai că l-aş ierta un pic şi la notă, dar aşa cum ar mai învăţa din greşeli?!



And The Motherflocker!

Nu… nu întind coarda, uitaţi-vă la numele site-ului oficial, în joc The Motherflocker este nava mamă, de care te desprinzi, tu extraterestru ciumec, cu farfurie zburătoare în dotare, pentru a speria şi direcţiona… oare de ce noi românii am inventat atâtea nume pentru grupurile de animale: turmă, herghelie, cireadă, ciurdă, cârd, haită, stol, banc, pâlc, gloată... aşa, spuneam… pentru a „îndruma" către MamaTurm, în raza tractoare şi răpitoare, cetele de oi sau, odată cu avansul în „poveste", de vaci, găini, porci etcetera. O premisă interesantă, dar vai, o vai, cât de prost sau deloc fructificată.

S-ar fi putut continua pe aceeaşi temă, cu miştouri, cu şi despre extratereştri şi răpiri, cu vaci nebune sau oi toante, chiar şi pe direcţia glume de prost gust à la Motherflocker ar fi fost ceva, însă nu. O mică poveste atunci? În care să ni se spună că animalele de pe planeta noastră mor din cauze necunoscute şi suntem nevoiţi să refacem loturile prin răpirea celor pământene? Sau că un gurmand venusian nu vrea să ne dea prinţesa înapoi până nu-i servim 10.000 de fripturi? Nimic.

Un astfel de titlu nu se susţine prin story, dar conta atât de mult dacă aveam pentru ce lupta. Privesc la jocuri precum BookWorm sau Plants vs. Zombie, tot puzzle-uri şi ele, şi mă minunez când văd cât de departe au ajuns jocurile mici.

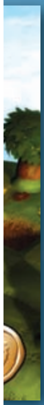
Gameplay să fie atunci! Mmm... Nu! Aici, nivel de nivel, trebuie doar să conduci „vitele"-n raza tractoare a Mothership-ului, fără a le scăpa în abis. Apropo, unde sunt insulele astea paralelipipedice de pe care tot furăm animale? Şi ce caută ele acolo? Aşteaptă manageru'? Oile se micşorează odată udate şi pot trece pe sub garduri, vacile o iau la goană şi rup totul în calea lor, găinile planează, porcii-s porci, trambuline… de pământ aruncă animalele de colo-colo, unda tractoare, cu care o să ne dotăm nava după câteva niveluri, rupe copacii din rădăcini, transportă bolovani, deschide drumuri şi aşa mai departe. Cu toate aceste











mecanici, interesante, acum că stau şi le citesc, producătorii nu au reuşit să realizeze, cel puţin nu în prima jumătate a jocului, niveluri interesante, inteligente, hazlii. Totul e fad, de la muzică, la animaţii, la grafică în general, iar faptul că cea mai mare grijă a ta este să nu trimiţi animalele în abisuri nu ajută cu nimic, la fel cum se întâmplă şi cu controlul spartan şi câteodată neintuitiv.

Multiplayer şi Editor

Multiplayerul, local şi cooperativ, a reuşit să-mi smulgă câteva zâmbete. Sunt haioşi prietenii când aleargă ca bezmeticii după câteva oi sau înjură găinile când zboară în toate direcţiile. Nivelurile sunt cu totul altele şi puzzle-urile adaptate pentru joaca la dublu, dar bucuria trece repede şi parcă îţi pare rău că pierzi timpul cu aşa ceva când orice alt joc din raftul de bune îi dă clasă.

Titlul poate fi salvat de comunitate, dacă o exista, datorită editorului destul de uşor de folosit, dar handicapat de faptul că obiectele utilizabile îţi sunt deblocate odată cu avansul în joc. Găsesc interesant că versiunea de PC şi cea de PS3 împart acelaşi server, iar de „hărţile" postate acolo se poate bucura oricine. Ahem... mai puţin cei de pe XboxLive, unde probabil dolarii din numele patronului şi-au cerut fraţii şi-au fost refuzaţi.

Post Scriptum. 99 de cărămizi

În acest moment, există zeci de Flash-uri gratuite mult superioare acestui joc. De la RPG-uri pe ture cum ar fi Sonny la Tower Defence-uri ca GemCraft, de la Zen-uri ca Dolphin Olympics şi până la câteva Tetris-uri în frunte cu 99 Bricks. Tetris care, apropo, a împlinit anul acesta 25 de ani şi merită aceste 2 pagini de o sută, nu, de un milion de ori mai mult decât Flock!. 99 Bricks, de exemplu, este un adevărat test de inginerie în construcţii, în care liniile, odată formate, nu dispar, aici scopul jocului fiind ridicarea unui turn cât mai înalt din „doar" 99 de piese. Pare simplu la prima vedere, însă câteva subtilităţi dau peste cap socotelile iniţiale. Prefabricatele sunt prea uşoare pentru a-ţi oferi liniştea stabilităţii şi au şi un mic coeficient de elasticitate, lucruri mărunte, dar care te vor mânca de viu la înălţimi mari. Va fi primul Tetris în care vei prefera să laşi cărămizile să cadă singure pentru a nu destabiliza clădirea şi probabil tot singurul care te va face să-ţi ţii respiraţia când blocul tău se va înclina nesănătos de mult într-o oarecare direcţie. Motorul fizic este impresionant, muzica o plăcere, ideea dementă şi producătoare de dependenţă, mai tot ce ar trebui să fie un Puzzle pentru a avea succes. În plus este gratuit de la orice calculator cu acces la internet şi vine cu un deziderat foarte, foarte greu de atins. Vă provoc! Nu am reuşit până acum construcţia completă şi nu pentru că nu am avut răbdare, ci pentru că nu mă duce mintea, încă rafinez structura, încă modific fundaţia. Mi-ar trebui o rază tractoare să le susţină.

■ ncv



alternativa



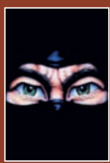
LEARN TO FLY

De mult nu m-am mai împiedicat în alternativă şi nu din lipsă de idei, ci pentru că există foarte, foarte multe jocuri care depăşesc cu uşurinţă Turma. Doar pentru a da o palmă producătorului, aleg un Flash gratuit dar mult, mult mai haios, catchy şi interesant, are chiar şi poveste: Learn to Fly. Îl găsiţi imediat dacă daţi o căutare pe, cred, orice motor de căutare.

BUNE:
- Există jocuri mult mai bune, gratuite

RELE:
- Costă
- Gameplay-ul
- Puzzle fără puzzle-uri
- Fără poveste

CONCLUZIE:



Îmi place să mă joc orice, nu fac mofturi, de la Flash-uri în care apeşi doar un buton (am rămas şocat) la cele mai hardcore TBS-uri, şah, sudoku, nu contează. Titlul de faţă însă m-a făcut să simt pur şi simplu că-mi pierd timpul, iar numai lucrul acesta, fără a-i mai enumera defectele, îl desfiinţează.

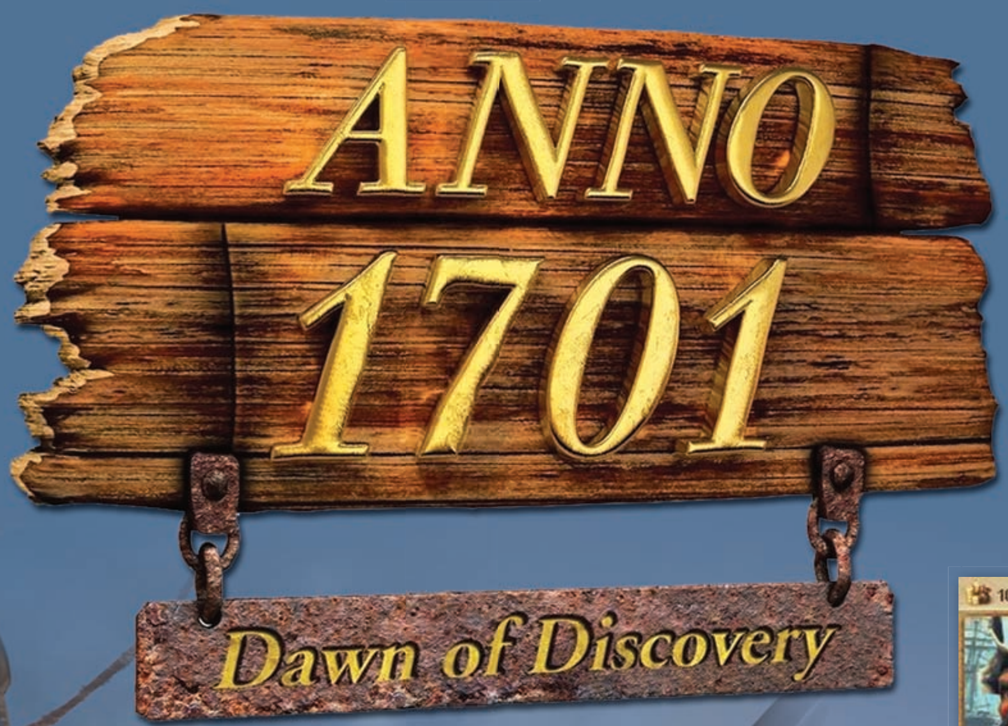
4

GRAFICĂ	06
SUNET	06
GAMEPLAY	02
MULTIPLAYER	04
STORYLINE	--
IMPRESIE	02



Gen Puzzle **Producător** Proper Games **Distribuitor** Capcom
ON-LINE www.motherflocker.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** PIV 2Ghz (!?) **Memorie** 512GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM





Coloniştii pun steagul pe DS

În tinereţile apucăturilor mele de jucăuş, am fost un mare fan al strategiilor de tip builder. Serii ca Settlers, Caesar sau Civ mi-au păpat ore bune din viaţă. În ultimul timp, le-am cam ocolit, nu de alta însă n-am mai avut prea mult răgaz pentru genul ăsta de jocuri. N-am înţeles nici până acum de ce mi-a răsărit pe birou un joc lansat în 2007, mai ales că între timp i-a apărut şi sequel-ul, dar sunt recunoscător, fiindcă mi-a prins bine. Vedeţi voi de ce.

Construiţi, ţăranii mei!

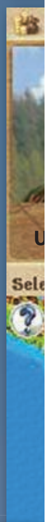
Să fim bine înţeleşi: pentru lecţii de istorie, căutaţi în altă parte, fiindcă jocul ăsta face o mare varză din tot şi de fapt nici nu prea insistă pe aspectele didactice. Firul epic serveşte mai mult ca un imbold de a te pune la treabă şi se descurcă minunat în acest sens. Trimis de regina ta pentru a aduce averi ţării mamă şi a submina autoritatea coloniilor adverse, treaba ta e să te strecori cum poţi pe tot felul de insuliţe şi să creezi o infrastructură solidă, fie dând-o la pace cu vecinii, fie impunându-ţi punctul de vedere cu sabia, când altceva nu funcţionează. Aşa că debarci pe-o insuliţă, plantezi una bucată depozit, ceva tăietori de lemne şi o clădire de procesare a lemnului şi-ţi începi drumul către glorie. Mai trânteşti niscai căsuţe de colonişti, nu de alta, dar trebuie plătitori de taxe dacă vrei să te poţi extinde. Cum nu le place să stea pe burta goală şi dârdâind în ploaie, trebuie să le asiguri o textilă şi nişte haleală. Aşa că plantezi şi câteva pescării şi-o fermă de oi, care le oferă hrană, respectiv lână. Construieşti apoi şi o carieră de chiatră, nu de alta, dar trebuie materiale măcar pentru o tavernă şi o capelă pe care să nu le poată incendia idioţii cu una cu două. Începi să exploatezi şi minereu, pui o topitorie, diversifici alimentaţia, începi să plantezi bumbac, să deschizi croitorii şi – cel mai important – construieşti noi pieţe la limita graniţelor şi în funcţie de necesităţi, pentru a-ţi extinde suprafaţa controlată. Pe măsură ce treci la noi etape de civilizaţie, urmează porturi, şcoli, biserici – pentru extinderea educaţiei – şi pompieri, spitale şi miliţie pentru a ţine incendiile, bolile şi criminalitatea sub control. Te extinzi şi pe alte insule, dacă nu din alte motive, măcar pentru faptul că e imposibil ca terenul oferit de o singură insulă să fie productiv pentru toate tipurile de agricultură şi industrie, făcând rost de bunuri pe care altfel ar trebui să plăteşti bani grei la piaţă sau crescând eficienţa clădirilor economice, având grijă să ridici şi clădiri militare pentru protecţie (şi nu numai). Şi-uite-aşa, pe măsură ce se dezvoltă treaba şi treci la noi stadii de civilizaţie, din pionieri, o parte din oameni devin colonişti, cetăţeni, apoi negustori şi aristocraţi, cotizând corespunzător la buget, dar şi cu pretenţii pe măsură. Bineînţeles, dacă pentru bani te bazezi pe aristocraţie, aceasta e greu de întreţinut dacă n-are pe spatele cui sta, aşa modelul piramidal te forţează să ai mare grijă de toate păturile sociale. Că tot vorbeam de taxare, există până şi posibilitatea de a regla independent nivelul dărilor pentru fiecare categorie de populaţie în parte. Pe măsură ce aceştia sunt mai fericiţi – sau, mai bine zis, reuşeşti să le oferi cât mai multe din bunurile şi serviciile de care au nevoie, taxele pot creşte mai mult fără ca aceştia să se înfurie, iar productivitatea să fie maximă.





Ciuma ne dă târcoale





Pătrăţica, bat-o vina!

Totul se bazează pe conceptul de pătrăţele, raze de acţiune şi acces la drumuri. Fiecare construcţie ocupă un anumit număr de pătrăţele şi are efect pe o rază limitată. Cele de producţie depind în mod evident de relief. Dacă un pădurar se bucură dacă sunt pomi în jurul lui cât vede cu ochii, o fermă de oi sau vaci necesită păşuni. Similar, n-are rost să pui o carieră de piatră pe



Regia Drumuri și Poduri în alertă



Urmăriri ca-n filme



un munte care oferă minereu bogat sau diamante și cu atât mai puțin invers. Clădirile de prelucrare a materialelor trebuie să aibă acces la drum și să fie aproape de o piață, unde astfel depozitează mai rapid producția, totodată trebuie să fie destul loc de stocare pentru bunuri, adică să ai destule depozite și piețe. Similar, bisericile, tavernele, școlile, băile și universitățile au raze limitate de acțiune, trebuind dispuse astfel încât să cuprindă cât mai multe căsuțe. Cărora în general, deși nu-ți spune nimeni explicit, e bine să le menții accesul la drum, dacă vrei ca pompierii, poliția și medicii să ajungă la timp unde e nevoie (un ciorchine de nouă căsuțe puse 3x3 sau formațiuni și mai mari sunt contraindicate). Astfel, nivelul de dezvoltare al diverselor coteţe depinde de serviciile care au efect pe spațiul ocupat de ele și vrei-nu-vrei, te alegi cu o stratificare firească a castelor. La fel funcționează și armata. În depozite, porturi și barăci poți avea garnizoane de ostași recrutați doar din rândul pionierilor (așa că ai face bine să ai destui omuleți mai puțin evoluați, fiindcă cetățenii, negustorii și aristocrații nu pot fi deranjați când arde țara, fiind prea ocupați cu huzureala și îmbogățirea). Din totalul de recruți disponibili, poți solicita un număr pentru fiecare clădire compatibilă, ca să zic așa și, în mod similar, poți produce vase de luptă pe care să-i îmbarci și să-i plimbi prin arhipelag, unde e nevoie. Atacul înseamnă construirea unui beach head, pentru ca de acolo să-ți poți trimite oastea să pună stăpânire pe clădirile militare ale dușmanului. La cucerirea cădirii principale, dacă respectivul nu mai are oști prin apropiere, insula lui devine a ta. Problema cu sistemul ăsta militar, dincolo de simplitatea extremă, este că odată ce ți-a tocat cineva mărunt armata, nu ai posibilitatea să angajezi mercenari nici dacă ai toți banii din lume și, până se refac ostașii din rândurile țăranilor de rând, situația devine cu siguranță pierdută. Îți dai seama că treburile se pot împuți destul de tare atunci când producția de mirodenii îți e sabotată de un rival, prin oraș bântuie ciuma și incendiile, oamenii n-au ce mânca, în același timp erupe vulcanul în miezul coloniei, bineînțeles aristocrații se plâng în continuare că n-au destule podoabe prețioase și pe deasupra te mai trezești cu vreun rival care s-a gândit să debarce tocmai atunci pe insula principală și-ți ține oastea-n șah. Ah, da mai apar și pirații, care-ți jefuiesc insula pe care exploatezi diamante.



Cafteală în stil Anno



Big Chief sugerează: cărați-vă de pe insula noastră!

Frumos! Din păcate, diplomația se rezumă la plata de tributuri și nu poți nicidecum făuri alianțe pentru a-l săpa pe cel mai puternic, ci poți obține cel mult armistiții temporare. Asta nu faultează prea mult gameplay-ul, dar pentru avansați, ar fi fost drăguț.

Croit pentru ăl' mic

Se vede din start că jocul nu încearcă să lipească cu forța funcțiile tactile pe o portare grăbită a variantei de PC. Avem de-a face cu o interfață perfectă pentru DS, în care construirea și demolarea drumurilor și clădirilor se fac din cel mult trei clicuri, ca și reglarea taxelor, plata tributelor și consultarea informațiilor relevante. În plus, butoanele DS-ului (de care n-ai neapărată nevoie în joc) pot fi personalizate ca scurtături către funcțiile utilizate mai des. N-are rost să insist. Anno DS ergo(nomic) est! I-aș mai fi cerut un buton care să-mi afișeze doar temeliile clădirilor sau să rotească perspectiva, fiindcă reorganizarea unei zone prin demolarea și înlocuirea de drumuri și clădiri tinde să devină un calvar, pe măsură ce acestea avansează pe verticală, acoperindu-se reciproc. Pe lângă campania excelentă ca tutorial și foarte savuroasă, avem un Continuous Play, adicătelea Free Build (sau Skirmish, în care poți adăuga până la trei adversari) și a cărui hartă poate fi setată-n cele mai mici amănunte. Similar, multiplayer-ul prin WiFi admite până la patru porci capitaliști per sesiune și tinde să devină crâncen între oameni cu îndemânare similară.

N-am destule pălării de coborât în fața acestui simulator strategic, care, deși nu este îngrozitor de complex, bate la funduleț multe titluri similare de PC. Și să nu vă plângeți că-n spatele graficii colorate și a prezentării romanțate a personajelor și a scopurilor se ascunde sinistrul adevăr că ești un nenorocit care fură pământul băștinașilor. Nu fiindcă n-ați avea dreptate, ci fiindcă dacă l-ar fi făcut altfel, v-ați fi simțit prea vinovați ca să-l puteți juca. La o adică, dacă nu-i exploatezi tu, o face altul. Așa au gândit în realitate, așa se întâmplă și în Anno 1701 DS. Cert este că mi-a redeschis pofta pentru această specie de strategie, atât de mult încât am trecut și la varianta de PC a recentului Anno 1404.

■ **Caleb Colonistul**

alternativa



ANNO: CREATE A NEW WORLD

În mod sinistru, distribuitorii (acum Ubisoft) au decis să numească identic o variantă a sequel-ului apărut anul acesta. Dar e vorba de Anno 1404. Alte vremuri, însă cam aceeași chestie. Cu mici îmbunătățiri și parcă puțintel mai arătos, în același stil, vine să potolească setea de mai mult a consoliștilor de buzunar. Având în vedere că portarea lui Settlers a fost un dezastru crunt, tot seria Anno duce colonizarea pe DS mai departe cu mândrie.

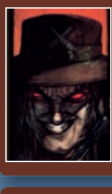
BUNE:

- menține intact nucleul Anno
- control excelent, interfață ergonomică
- e greu să-l lași din mână, te prinde ca râia
- artwork de nota zece

RELE:

- părțile militară și diplomatică sunt primitive
- greu de reorganizat infrastructura fiindcă nu poți roti camera
- grafica lasă loc de mai bine
- uneori nu-ți selectează din prima clădirile

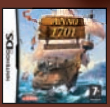
CONCLUZIE:



DS-ul oferă un potențial enorm pentru jocurile de strategie, pe care Anno 1701 îl valorifică din plin. Modelul economic e aproape impecabil, chiar dacă simplificat față de frații mai mari, controlul și interfața te fac să vrei ecran tactil și pe PC. La partea militară mai e de lucru, însă chiar și așa, rămâne unul dintre cele mai bune jocuri de strategie portabile. Cumpărați cu încredere.

8,5

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



Gen RTS/City Builder **Producător** Sunflower **Distribuitor** Disney Interactive Studios **Ofertant** TNT Games, Tel: 021.330.17.19

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games

Forgotten Realms
Baldur's Gate™

GEN RPG **PRODUCĂTOR** BioWare **DISTRIBUITOR** Interplay **LANSARE** 30.11.1998 **ON-LINE** www.bioware.com/games/baldurs_gate

Vițelul la poarta nouă

Constat din când în când cu stupoare că, pe orice forum se discută de RPG-uri de ultimă oră, apar două tabere clar definitivate: cei care sprijină noile tendințe și „bătrânii", care deplâng simplificarea genului. Când buba face puroi și conflictul erupe prin trolling, flamebait-uri, injurii de toate culorile și formele care zboară dintr-un colț al internetului în altul, se aruncă diverse exemple în discuție pentru a se demonstra un punct de vedere.

Aproape întotdeauna o să vedeți Fallout și Baldur's Gate ca exemple în aceste pseudo-dezbateri, fiindcă în definitiv conțin toate elementele care conturează un joc de rol pe calculator: poveste complexă, non-linearitate, mecanică de luptă orientată mai degrabă spre tactică decât reflexe și, nu în ultimul rând, decizii și consecințe (choices and consequences).

Livin' la vida loca

Să le luăm pe rând. Povestea este un fantasy destul de elaborat, în care zmeii au planuri bine puse la punct, iar Ileana Cosânzeana lucrează ca dublu-agent pentru organizații securiste ale Comitatului lui Frodo. Mai exact, voalul transparent de basm cu goblini și elfi ascunde câteva întorsături politice și dezbateri existențiale care ar putea fi introduse în orice mediu.

Ești un orfan crescut de către magul Gorion, ajuns deja la vârsta la care poți să-ți legi singur șireturile și să iei decizii ce vor schimba fața lumii așa cum o știi. Ascunzi un secret întunecat, pentru care te vânează cam toți cei care pleacă o ureche și țin o sabie la brâu odată ce ai părăsit fortăreața în care ai fost crescut. După ce un personaj întunecat îl omoară pe Gorion, în timp ce călătoreați împreună spre o nouă ascunzătoare, rămâi singur pe lume și trebuie să desfaci ițele secretoase ale conspirației care te-au plasat în această situație de cumpănă.

Acum imaginați-vă paragraful anterior citit de Irina Nistor. Mulțumesc.

Deși premisa are parte de câteva clișee, vă asigur că execuția s-a descotorosit de aceste elemente negative. Quest-urile secundare, facțiunile implicate, precum și modul în care NPC-urile au diverse doleanțe care se schimbă în funcție de deciziile protagonistului sunt ceea ce îl nominalizează pe Baldur's Gate la lista cu RPG-uri ce trebuie jucate.



Un metru și-o unghie și vrei să salvezi lumea?



Hacknslash? In MY RPG?



Memorialul durerii


Încotro ziceaţi că e crâşma?



Hartă cam goală, de început de drum

Ţin minte perfect reacţia unui amic, înnebunit după Diablo II, după ce i-am dat Baldur's Gate. Mulţi decibeli au curs pe vânturile de est până am realizat că omul pur şi simplu nu a înţeles jocul. Îşi bătea joc şi chiţăia enervat de faptul că mor prea greu monştrii şi că îl enervează că personajele nu lovesc când dă clic şi aşa mai departe.

Dacă vă aşteptaţi, precum personajul în cauză, ca Baldur's Gate să fie o plimbare izometrică în care dai un clic sau două pe ceva şi moare, vă avertizez de acum că veţi fi dezamăgiţi. Dacă aţi văzut în filme un grup de ochelarişti care dau cu zarul şi calculează formule pe hârtie, după care încep să se joace cu nişte păpuşi de plastic pe o hartă de carton şi şuieră unii la alţii „you just failed your Fortitude save!", aţi văzut o formă mult mai decomprimată a sistemului de luptă din Baldur's Gate.

Ca în orice D&D, se aruncă zaruri pentru aproape tot ce faci, de la băgat mâna în borseta altuia şi până la desfăcutul corsetelor domniţelor salvate din gura balaurilor. Din această cauză, „real-time"-ul desfăşurării acţiunii este iluzoriu şi de fapt este o alternanţă rapidă a unei lupte date pe ture. Drept pentru care nu contează câte clicuri dai, ci contează să dai câteva clicuri cu cap şi să elaborezi tactici pentru fiecare încăierare din joc. Noroc cu butonul de pauză.

Vă promit însă că dacă vă place şahul şi în acelaşi timp sunteţi nişte entuziaşti ai filmelor cu urecheaţi, năsoşi şi alte dihănii pădurene (de la Legend al lui Ridley Scott şi până la The Lord of the Rings), o să vă îngropaţi cu săptămânile în Baldur's Gate.

„I took the road less traveled by / and that made all the difference."

Când mă întreabă cineva ce e aia non-linearitate în jocurile pe calculator, aduc în discuţie exemplul unei cărţi pe care am citit-o în copilărie, în care la sfârşitul fiecărei pagini scria „Dacă iei decizia A, du-te la pagina x. Dacă iei decizia B, du-te la pagina y.". De fiecare dată când citeai cartea respectivă, luai alte decizii şi, drept urmare, aveai parte de o cu totul altă poveste. Asta mi se pare coloana vertebrală a oricărui joc de rol, flexibilitatea care aduce cu sine un grad de rejucabilitate ce nu e prezent în foarte multe dintre celelalte genuri de jocuri video.

Pe spinarea acestei invenţii a fost construit şi sistemul de choices and consequences, prezent în orice RPG care se respectă şi, implicit, şi în Baldur's Gate. Ceea ce aduce el în plus faţă de non-linearitate este faptul că deciziile tale nu te afectează doar pe tine, ci şi evoluţia universului pe care îl străbaţi. Spre exemplu, dacă alegi să omori o căpetenie a hoţilor, nu doar că vei fi urmărit de tovarăşii lui în diferite puncte ale poveştii începând cu decesul respectivului, ci vei observa şi că unele sate în care ar fi fost prezenţi supuşi ai acestuia o duc bine-mersi fără oprimarea tâlharilor.

Şi nu e singurul motiv pentru care iubitorii de literatură fantastică s-ar avânta în BG. Pe lângă toate aceste elemente, lumea e mai mult sau mai puţin deschisă: o grămadă de zone în care explorarea e liberă, o grămadă de quest-uri pe care le-ai trece cu vederea dacă nu te-ai plimba pe arătură până nu-ţi mai simţi picioarele virtuale. Ceea ce e deosebit de interesant nu doar în seria Baldur's Gate, ci cam în orice RPG ce merită jucat, sunt micile surprize, poveştile colaterale încolăcite în jurul poveştii principale, fără să facă parte din ea.

Sunt ferm convins că oricui îi place o poveste bună se va simţi ca tolănit în fotoliu, cu o carte bună, în faţa dialogurilor vaste şi a interacţiunii dinamice dintre personaje prezente în Baldur's Gate. Fireşte, cu latura obligatorie de interactivitate.

Ce-i drept, grafica e cam desuetă, dar nu cunosc prea multă lume pasionată de poveşti care să pună mare preţ pe 3D şi cum se reflectă fotonii imaginari în bălţile imaginare ale unei lumi cvasi-medievale în care se bat o mie de specii de o mie de culori pentru supremaţie. Drept pentru care gândiţi-vă dinainte – dacă pozele din joc descriu ceva ce nu aţi putea suporta timp de o săptămână-două, mai bine lăsaţi-o baltă şi daţi paginile înapoi ca să citiţi despre Risen sau ce-ştiu-ce RPG contemporan.

Însă Baldur's Gate e un clasic în toate sensurile în care un joc video ar putea deveni un clasic – e vast, e interesant şi te lasă cu un pic mai mult decât doar o impresie bună. Poate nu e chiar artă – dar pentru vreo 50 de lei puneţi mâna pe suficient material gameristic (adică toată seria, pe DVD-uri) încât să vă ţină vreo lună-două, poate chiar mai mult. BG e genul de joc pentru care se potriveşte din multe puncte de vedere zicala „nu se mai fac jocuri ca ăsta în ziua de azi".

■ **Zuluf**



Dar unde sunt opţiunile de dialog mai obraznice, domnii mei?



Individul ăsta nu ne bagă în seamă fiindcă îşi hrăneşte peştele :(

Strider Mountain

Half-Life 2





Strider Mountain este un mod single player pentru Half-Life 2 în care suntem invitați să intrăm, din nou, în pielea doctorului Gordon Freeman, cu misiunea de a culca în țărână cât mai mulți soldați Combine. Povestea este scurtă și simplă. Intră într-o bază Combine ascunsă într-un munte, aruncă-le boarfele în aer și distruge linia de asamblare care construiește Strider-i. Știți voi, tripozii lor, cei de toate zilele.

Primul lucru care surprinde este arsenalul eroului, care a fost modificat. Prin urmare, armele se comportă puțin diferit. Nici urmă de gravity gun sau rangă, dar am primit la schimb un fel de seceră cu lamă zimțată. O să vă placă. Schimbări apar și în cazul pachețelelor cu sănătate, care acum seamănă cu trusele de prim ajutor din Left 4 Dead, de culoare roșie și cam rare.

Atenția la detaliu a fost uriașă, autorii întrecându-se pe ei înșiși din acest punct de vedere. Posterele presărate prin joc, de exemplu, sunt bestiale. Există chiar și câteva pasaje scriptate care vă vor da pe spate prin maniera execuției lor și la fel de surprinși veți fi și de faptul că forțele Combine atacă în grupuri destul de mari, obligându-vă să reâncărcați foarte des. Practic, jocul te obligă să exploatezi la maximum arsenalul din dotare. De asemenea, căsăpeala include și obișnuiții zombei cu crab la căpățână, sau antlion-ii care sar pe tine din nisip când ți-e lumea mai dragă.

Dar până și secvențele cinematice sunt realizate într-un mod diferit, deoarece nu suntem nevoiți să le admirăm din perspectiva eroului, așa cum se întâmpla în HL2; în cazul de față chiar îl veți putea vedea pe Gordon Freeman în exercițiul funcțiunii. O să-i vedeți ochelarii, barba, talpa, tot.

Cu sau fără bug-uri, o să vă placă această nouă campanie solo. N-o fi Half-Life 2, însă are meritul de a te ține mereu în priză, luptele fiind adesea atât de frenetice, iar inamicii care te atacă la un moment dat atât de mulți, încât cu greu ai putea crede că poți scăpa cu viață. De unde rezultă că oricine vrea o provocare serioasă trebuie să încerce Strider Mountain. Muniție pe ici și pe colo, un pic de sănătate pe fundul sacului și un șut în fund în brațele dușmanului. Curaj, că doar ești Gordon Freeman, ce naiba!



A, și neapărat să colectați toate datele Portal, pentru că numai așa veți putea juca ultima hartă. Merită.

Archasis II

Unreal Tournament 3

Acțiunea din Archasis II, actualmente finalist în cadrul secțiunii Best Mod a competiției Make Something Unreal, ne introduce într-un război purtat între două facțiuni: Argen Shield și Ravenhouse. Jucătorii luptă de partea Argen-ilor și trebuie să coopereze pentru a îndeplini o serie de obiective în timp ce valuri de combatanți controlați de AI încearcă să îi oprească.

Acum vine șmecheria. Nevoia de a lucra în echipă este dată de rolul dat fiecărui jucător și clasa de personaje din care acesta face parte, iar Argen-ii au un set de trei clase unice. Knight-ul este bun la bătaie și în defensivă. La polul opus, Hunter-ul este bun în misiuni ce necesită o abordare indirectă, este rapid și preferă atacul de la distanță. Wizard-ul, însă, este mai deosebit, pentru că are abilitatea de a folosi energii magice ce pot afecta un grup întreg de inamici în același timp.

Odată cu trecerea timpului, jucătorii câștigă puncte de experiență și cresc în nivel, iar acumulând experiență îți poți îmbunătăți diverse atribute fizice și acumula puncte de skill, pe care să le folosești apoi pentru a obține abilități noi. Totul se întâmplă exact ca într-un RPG obișnuit, unde skill-urile sunt împărțite pe mai multe ramuri, iar maniera în care sunt deblocate unele noi este progresivă.

Merită remarcat faptul gameplay-ul este fluid și foarte plăcut, chiar dacă mod-ul nu a trecut încă de versiune beta. Archasis II are magie, spade, arbalete și topoare. Și un viitor luminos, se pare.

■ **KiMO**





Observație: ambele mod-uri sunt pe DVD.

FABRICA DEMENTĂ



Demențele continuă
numai la Radio 21,
cu Orlando, Escu și Popescu!

21 radio
Stație
de Distracție

Air Show

Zburător cu negre plete, fă un looping fix în şură!

http://www.miniclip.com/games/air-show/ro/



Miss Marple avea două mari pasiuni în viaţă: revistele pentru femei şi aviatorii. Nu ne pronunţăm asupra celei dintâi pentru că limba română nu are termeni acceptabili şi pentru noi şi pentru cenzură. Să încercăm: ****** ***** *****. V-am zis, nu merge, cenzura veghează.

Dar să trecem. Cert e că, între două reprize de toaletă (pentru că revista Super Pitzi nu poate fi savurată decât acolo - iar hârtia nu e lucioasă, deci merge în caz că), miss Marple visa după aviatori. Fredona toată ziua „Take my breath away", era tot timpul cu ochii pe sus când mergea pe stradă, aştepta răbdătoare să fie scoasă din canalul în care cădea… În fine, aţi prins ideea.

Din păcate, aviatorii nu se prea înghesuiau s-o curteze. Mai exact, se fereau de ea ca de MIG-urile româneşti. Dar ce te faci când avionul e în reparaţii capitale (a trecut o cioară prin parbriz) şi eşti prins pe pământ? Fugi? Te detonezi? Te declari gay? Sau te înrolezi în prima escadră de acrobaţi aerieni, cu gândul că poate-poate scapi de nebună? Te înrolezi!

Hai, că nu e greu: urmăreşti săgeţile, ceru-i ca oglinda, jocul îţi arată cum să te mişti mai cu talent, iar publicul aplaudă sau huiduieşte, după cum e priceperea zburătorului. Mai un bonus aici pentru o manevră dibace, mai un bonus dincolo pentru că te-ai înfipt în decor (glumesc, desigur. Jocul are sistem anti-prost, nu poţi să intri în decor), e oricum mult mai bine decât o conversaţie cu o frumuseţe sălbatică gen Muma Pădurii, Joimariţa sau Baba Cloanţa.

Madness Regent

Puţină demenţă nu strică. Mai ales când ai o armă la îndemână

http://www.ugotgames.com/shooting/madness-regent.php

Jocul ăsta mi-a plăcut de la bun început. E sincer. Se cheamă Madness Regent şi asta îţi oferă. Demenţă la cote maxime. Iei piticania fioroasă sub comandă şi te dezlănţui din nivel în nivel, din alien dubios în alien dubios.

Aş cam mârâi puţin în legătură cu dumnealui controlul (doar din taste, deşi o armă direcţionată de mouse ar fi fost de preferat în locul lui sus-jos-încearcă-să-i-nimereşti-şi-aşa), dar trec cu vederea. Îmi place arma. E de neam prost: trage într-o veselie şi nu se descarcă niciodată. Ba mai lasă şi nişte dâre roşii superbe, să zici că eşti la răsăritul soarelui şi tocmai ai intrat cu o maşină demnă de Carmageddon într-un grup de hippioţi ecologişti.

Îmi place şi cum se deşiră firul oricărui nivel. Vrei să treci peste un hău imens? Nu sări, intră în tun, că te aruncăm noi. Ai luat liftul spre nivelul următor? Foarte bine, că nu urmează nivelul următor. Urmează un nivel de luptă în lift, că dihăniile nu-ţi dau pace nici măcar între etaje. Taie placa de deasupra, intră peste tine, mor de plăcere. Sau de plumbul băgat în ele. Mai departe nu vă spun. Mai bine îl jucaţi singuri.



Egg Fighter



Să nu dea Dumnezeu cel Sfânt să vrem noi ouă, nu pământ!

http://www.flash-game.net/game/239/egg-fighter.html

După legiunile Vandami, Jeturi Li şi Panda Ciomăgari, era vremea să caut şi un joc serios. Unul cu luptători dedicaţi, fioroşi, cruzi cât încape şi cu sânge rece. Că-s proaspăt ieşiţi din frigider.

Egg Fighter este noul etalon în lumea producţiilor marţialo-virtuale. Mortal Kombat zace prăfuit în umbră, Street Fighter cere ajutor de şomaj. Ştiu că nu se pot compara cu măreţia titlului de faţă. De ce? Îţi explic: în primul rând, jocul ăsta are ouă. Mari, vizibile, războinice. Te baţi încrâncenat şi aştepţi cu nerăbdare finalul. Fatalitate? Bleah, asta-i pentru copii tâmpiţi. Finalul e Omleta, o chestie mult mai deşteaptă decât prostiile alea din Mortal Kombat. Şi dacă nu mă crezi, n-ai decât să vii pe la mine şi să ceri o fatalitate în loc de omletă, vezi dacă-ţi place. Eventual, poţi să ceri şi o Şniţelity, că mi-e dor să bat pe cineva aşa cum trebuie.

Parking lot

Cum să-ţi păstrezi maşina intactă

http://www.flash-game.net/game/3506/parking-lot.html



Dacă ai maşină mişto, atunci în mod sigur îţi faci rost şi de-o gagică pe măsură. După care n-o să mai ai o maşină mişto, ci una făcută praf şi pulbere în primul pom de pe şosea. Sau o maşină cu apă la motor, pentru că gagică-ta a parcat-o în piscină. Sau, varianta optimistă, va avea tabla „puţin zgâriată, iubi!", că tocmai a picat o macara peste ea. Cine s-ar fi gândit că un şantier populat cu olteni beţi-rangă e un loc periculos? Ce, era o parcare vizavi? „Da, iubi, era, dar erau trei maşini pe zece locuri. Unde să mai am şi eu loc?"

Ce să mai, e nevoie de măsuri radicale. Stai, lasă cureaua la nădragi, că nu la măsuri din alea mă gândeam. Crezi că dacă o atingi şi tu pe aripa dreaptă-spate ţi se repară tăblăria? Îţi zic eu, nu merge.

Mai degrabă iei frumos gagica de mânuţă, îi explici că e femeie, deci e praf la condus şi o trimiţi la joculeţul de faţă. Îl termină la perfecţie? Atunci poţi risca să-i laşi cheile pe mână. Asta după ce se obligă (în scris!) să plătească ea asigurarea Casco pe următorii trei ani.

Hai, curaj, că maşinuţa virtuală e cât se poate de sensibilă şi nu admite să fie parcată cu buşituri. Ai proptit-o în zid, o iei de la capăt. Dormi la volan? O iei de la capăt. Vrei să te joci cu gagica de-a filme cu adulţi? O iei de la capăt cu agăţatul. Şi te duci la întâlnire cu metroul, ca să scapi de complicaţii.

■ **Jack the Ripper**


INDICIU 16 MERGE
INDICIU 14 PLUTEŞTE
INDICIU 13 GARAJ
SUNET 9 FOEHN
SUNET 10 CUTIE BERE
SUNET 2 VALURI
INDICIU 11 BUCĂTĂRIE
INDICIU 7 PĂR
INDICIU 19 SE ÎNVÂRTE
EUROPAFM

SAMSUNG B7620 GIORGIO ARMANI



Moda nu mai înseamnă doar haine şi accesorii. Moda este legată de orice, iar pentru a fi în tendinţe, trebuie să fii foarte bine informat. Cum poţi să faci acest lucru, mai ales că nu-ţi poţi permite să stai cu orele pe net, să citeşti zeci de reviste, să participi la nenumărate show-uri? Ei bine, îţi cumperi un smartphone în tendinţe, tunat şi personalizat de însăşi casa de modă Giorgio Armani. Trebuie să spun că aş fi puţin nebun să dau o grămadă de bani pe un astfel de produs, însă trebuie să recunosc că este foarte bine executat şi finisat. Se vede diferenţa în comparaţie cu celelalte modele de smartphone-uri existente pe piaţă, o atenţie deosebită acordată designului.

Fiind la bază un model Samsung, aplicaţiile instalate nu diferă foarte mult de cele instalate pe modelele Samsung B7610 OmniaPRO. Marele avantaj al acestui gen de software este faptul că poţi comuta printr-o simplă apăsare de buton între aplicaţiile dedicate lucrului office şi cele dedicate entertainment-ului.

Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / GSM 1900 / HSDPA 2100
- Ecran: AMOLED, touchscreen – 16 mil. culori, 800 x 480 pixeli
- Accelerometru: DA
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944) (autofocus, LED Flash)
- Sunet: Polifonic, MP3/WMA/AAC/WAV, AMR
- Video: DivX, XviD, MP4, 3gp, H.263, H.264
- Transfer date: GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g,
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, E-mail, IM, Push E- mail
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1500 mAh

WACOM INTUOS4 TABLET



Sub deviza salvează un pom şi nu scrie tâmpenii pe hârtii, cei de la Wacom oferă o nouă serie de tablet-uri digitale. Sub numele de cod Intuos4 poţi găsi pe piaţă diverse modele de tablet-uri de dimensiuni diferite (small, medium, large şi XL) cu ajutorul cărora îţi poţi arăta măiestria în mânuirea instrumentelor de scris într-un mod cât se poate de eco. Fie că eşti un fotograf profesionist, fie un artist în curs de a fi descoperit sau un simplu utilizator, cu o astfel de ustensilă ai posibilitatea de a scrie, desena, schiţa sau edita tot ce îţi trece prin cap. Fiind un mediu complet independent, se pot crea fel şi fel de experimente fără a mai irosi hârtie, instrumente de scris sau desenat.

Noile tablete sunt extrem de precise, ele putând sesiza până la 2048 de niveluri de presiune aplicată într-un singur punct şi pot fi utilizate atât împreună cu „pixul" inclus, cât şi cu degetele. Interfaţa este realizată prin intermediul clasicului USB şi poţi să foloseşti oricare din modelele de tablet-uri lansate fie pe un PC cu Windows, fie pe un Mac.

GIOTECK STAGE LIGHT



Încă de mici suntem înnebuniţi de jocurile ritmate de lumini colorate din parcurile de distracţii, din reclame colorate sau te miri ce alte locuri. Când suntem mari, se pare că plăcerea rămâne, se schimbă doar scenariul. Mulţi dintre adolescenţi frecventează cluburile, unde ritmurile muzicii sunt acompaniate de am-



ple sisteme de iluminare şi efecte speciale. Această atmosferă este una deosebită, iar unii dintre noi poate ar dori să o recreeze şi... acasă. Cum există o comunitate foarte numeroasă de jucători de Guitar Hero sau alte jocuri de gen, este foarte important ca şi atmosfera din propria locuinţă să fie una cât de cât apropiată. În mod normal această problemă s-ar rezolva foarte uşor cu câteva echipamente profesionale de efecte optice, însă dimensiunea lor şi costurile de achiziţie sunt foarte mari... şi nu se asortează prea uşor cu mobilierul retro-modern din propria cameră.

Gioteck a lansat pe piaţă un astfel de dispozitiv de mici dimensiuni, ce are în componenţă câteva leduri prin intermediul cărora se creează efectul disco atât pe pereţi, cât şi pe tavan. Spre deosebire de alte echipamente de acest gen, este capabil să creeze o iluminare foarte puternică şi efecte foarte interesante, ce se armonizează perfect, în funcţie de genul muzical pe care îl asculţi. Distracţia poate avea loc practic oriunde, deoarece acest „glob" magic poate funcţiona şi pe bază de acumulatori, ce-i conferă o autonomie de câteva ore. Party on!

NOKIA N97 MINI

În ciuda faptului că modelul N97 a fost lansat relativ recent, iată că acum se pregătește să intre în lumina reflectoarelor varianta „mini” a acestuia. E interesantă politica celor de la Nokia de a aduce atât de repede un nou „jucător” pe piață, mai ales că specificațiile acestuia sunt ceva mai limitate, în timp ce prețul de vânzare se zvonește că ar fi nițeluș mai ridicat decât al fratelui mai mare N97. Dezavantajul major pe care mulți clienți îl vor taxa este reducerea capacității de memorie de la 32 de GB la doar 8 GB. Cine s-a obișnuit să uite să mai facă „curățenie” prin muzica sau fotografiile din memoria telefonului s-ar putea să primească ceva mai repede mesaje enervante ce ar bate apropouri că memoria ar fi plină.

Pe de altă parte, trebuie să privim spre viitor, iar viitorul în această perioadă „răcoroasă” spune că se poartă „mini”. În ceea ce privește conectica, suntem la fel de impresionați. Indiferent de condiții sau locație, se poate comunica. Transferul datelor poate fi făcut prin orice metodă cunoscută în materie de telefoane mobile. Dacă ești adeptul jocurilor, în special al celor de genul Guitar Hero, poți să îl pui la treabă cu jocul DJ Club Tour ce vine preinstalat. Acesta pune la bătaie 12 melodii pop-rock și îți garantează cel puțin câteva ore de distracție dacă ești într-o pasă mai proastă.



Specificații

- Rețele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / UMTS 1900 / UMTS 2100
- Dimensiuni: 113 x 53 x 14 mm
- Greutate: 138 grame
- Ecran: TFT touchscreen, 16 mil culori, 360 x 640 pixeli
- Senzor de proximitate, Accelerometru, Suprafață rezistentă la zgârieturi, tastatură QWERTY
- Cameră foto: 5 MP, (2592 x 1944, autofocus, Dual LED, video light, geo-tagging)
- Sunet: MP3, AAC+, WMA, M4A, Polifonic
- Video Player: MP4, WMV, RV, 3GP
- Transfer date: GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- TV-Out: DA
- GPS: DA, Nokia Maps
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1200 mAh
- Stand-by: până 320 ore (2G) / 310 ore (3G)
- Talk time: maximum 7 ore 30 min (2G) / 6 ore (3G)
- Music player: 32 ore

CHARGE4ALL MAT

Când plecăm în diverse excursii, avem tendința de a căra după noi o sumedenie de aparate electronice menite să ne fie utile în anumite situații. Dacă în ecuație adăugăm mai mulți membri ai familiei sau câțiva prieteni, atunci situația e și mai și. De obicei, orice device electronic ce funcționează cu baterii sau acumulatori este însoțit și de un încărcător de priză. În cele mai multe cazuri, acestea sunt destul de grele și ocupă o grămadă de loc în bagaje. O soluție la această problemă este acest „încărcător” universal ce poate furniza energie pentru patru dispozitive în același timp. Cu ajutorul unor adaptoare poate fi pus la lucru indiferent despre ce aparat ar fi vorba: telefoane mobile, playere MP3, kituri hands free, sisteme portabile de navigație sau chiar aparate foto. În funcție de tipurile de aparate folosite, alegem de acasă exact tipul de conector necesar și brusc am scăpat de o greutate considerabilă în bagaje. Bon voyage!



EDIMAX I LINK WIRELESS 802.11N PROJECTOR SERVER WP-S1100

Nu cu foarte mult timp în urmă mi-ar fi picat foarte bine dacă aş fi avut la îndemână un astfel de echipament. Din păcate, a trebuit să fac fel şi fel de improvizaţii pentru a-mi îndeplini misiunea. Despre ce e vorba? Edimax i Link Wireless 802.11n Projector Server WP-S1100 este un echipament cu ajutorul căruia poţi viziona o imagine pe un ecran, monitor sau video proiector, însă la o distanţă de până la câteva zeci de metri de PC-ul ce generează acea imagine. În mod normal, pentru a afişa o imagine pe un monitor sau alt device de acest gen, trebuie să ai în preajmă un PC sau o sursă de semnal. Ei bine, cu acest echipament, limitările nu mai sunt valabile şi, practic, poţi transmite chiar şi wireless imagini pe un ecran de pe un PC aflat poate într-o altă cameră. Folosindu-se protocolul Ethernet, nu este necesar să instalezi pe acel PC alt device, o simplă aplicaţie este suficientă pentru a trimite informaţiile până la maximum 16 destinaţii diferite. Veştile bune nu se opresc aici. Cu acest device se pot trimite şi filme codate în format MPEG1, MPEG2, MPEG4 sau chiar mai noul H.264 pentru imagini în format HDTV. Rezoluţia imaginilor, dar şi a filmelor ce pot fi transmise astfel poate fi de 800x600, 1024x768 sau chiar 1920x1080. Dacă pentru PC am zis că nu avem nevoie de o interfaţă deosebită, ce credeţi că ni se pune la îndemână de cealaltă parte? Un port VGA clasic şi unul HDMI pentru a oferi fără probleme imagini Full HD în format 1080p. Distractiv!



Specificaţii

- Specificaţii:
- Reţele: GSM 850 / GSM 1800 / GSM
- Dimensiuni: 82 x 62 x 17 mm
- Greutate: 110 grame
- Ecran: TFT, 256.000 culori, 320 x240 pixeli
- Cameră foto: 2 MP, (1600 x 1200)
- Sunet: Polifonic, MP3,AAC+,WMA9, WAV
- Player Video: MP4, H.263
- Transfer date: GPRS, HSCSD, EDGE
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- GPS: Nu
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 930 mAh
- Stand-by: până la 350 ore
- Talk time: maximum 8 ore 30 min

MOTOROLA MOTOCUBO A45

Din nou, cei de la Motorola ne iau complet prin surprindere odată cu lansarea celui mai recent model de telefon mobil. Noul Motocubo A45 impresionează prin multe dintre caracteristicile sale. Una dintre ele este designul său ceva mai deosebit ce are ca punct de plecare ecranul „imens" format 16:9. Un alt lucru care arată cât de redus îi este target-ul este paleta coloristică a acestui telefon. Culori foarte vii, foarte expresive pe care tinerii utilizatori de telefoane mobile le vor aprecia. Telefonul în sine este pe deplin optimizat pentru distracţie. Dispune de un ecran lat pentru a urmări mai bine clipurile video de pe internet, de tastatură completă de tip QWERTY pentru comunicaţii rapide între prieteni şi de un player audio şi video cât se poate de simplu de utilizat. Pe una dintre laterale există şi un conector audio de tip jack de 3,5 mm numai bun pentru a-ţi conecta o pereche de căşti care să fie placul tău. Totuşi sunt puţin surprins de lipsa funcţiilor 3G sau a modulului Wi-Fi. Împreună cu acestea, cred că telefonul ar fi făcut şi mai multe „ravagii" printre tinerii utilizatori.



THERMALTAKE LEVEL 10





Din când în când, de-a lungul existenței unei companii serioase se ating anumite scopuri și au loc anumite evenimente. Așa s-a întâmplat și cu cei de la Thermaltake, care în acest an sărbătoresc 10 de existență, prilej de a lansa pe piață o carcasă aniversară pentru PC, deosebită și complet ieșită din tiparele obișnuite. La realizarea acestui proiect au fost contactați și cei de la AMD, dar și o echipă de designeri ai grupului BMW din Statele Unite. Proiectul Level 10 este o stație extremă de gaming ce oferă performanțe într-un pachet futurist. Datorită acestui concept, toate componentele sunt așezate în compartimente independente, permițând accesul extrem de facil la ele. Despre configurația platformei AMD încorporate în această carcasă încă nu s-au „suflat" foarte multe informații, totul limitându-se la a spune că sunt cele mai recente produse ce au ieșit de pe linia de producție a celor de la AMD.

Totuși, pentru cei care doresc să beneficieze de o astfel de carcasă, însă vor să utilizeze componentele proprii deja achiziționate, există și o veste bună: cei de la Thermaltake comercializează această carcasă complet „goală".

Carcasa include pe partea din față un set de 4 porturi USB 2.0, un port eSATA și, evident, cei 2 conectori standard audio. Fără prea multe probleme se poate monta orice placă de bază ATX sau mai mică, iar în privința celorlalte componente nu există nici un fel de probleme să fie încorporate. De exemplu, se pot monta HDD-uri atât de 3,5", cât și de 2,5" fără cea mai mică problemă.

EMOTICON T-SHIRT

Emoticon-urile sunt la tot pasul. Le folosim foarte ușor în orice conversație scrisă pentru a exprima cât mai simplu și sugestiv o anumită stare de spirit. Unii s-au gândit că ar fi o idee bună dacă ar aplica astfel de ilustrații și pe îmbrăcăminte. Tricourile sunt cele mai frecvente, iar o simplă imagine haioasă poate să exprime aproape instantaneu o grămadă de lucruri. Interesant la aceste tricouri este faptul că starea emoticon-ului pe care o înfățișează poate fi schimbată printr-o simplă apăsare a unui butonaș. Tricoul include un soi de instalație cu leduri de mici dimensiuni ce pot afișa fel și fel de imagini. Astfel, alimentate de la un set de patru baterii mici „de ceas", îți poți atrage mai ușor prietenii lângă tine sau poți să ții la distanță un cicălitor printr-o simplă apariție în fața lui cu un astfel de tricou.



■ **BogdanS**

DESCĂTUŞEAZĂ-ŢI CALCULATORUL!

Asosit momentul să facem ceva şi pentru propriul calculator. Să-l eliberăm de „grijile” care îl apasă în fiecare zi. Multe dintre acestea sunt într-adevăr importante, dar nu într-atât încât să ne lovim de ele zilnic. Să luăm spre exemplu colecţia personală de albume foto şi filmuleţele de vacanţă. Sunt date extrem de importante pentru noi, dar e păcat să irosim sute de GB din preţioasele noastre HDD-uri cu astfel de informaţii ce ne ies în cale în fiecare zi. E păcat să ne stresăm atât noi, cât şi calculatorul stând cu grija că poate, într-o bună zi, acestea pot ajunge pe mâna unor persoane străine sau, mai rău, pot fi pierdute. Iată de ce m-am gândit la o soluţie cât se poate de simplă, eficientă şi chiar foarte sigură. Dacă aplicăm mottoul „cel mai protejat calculator este cel deconectat de la curent” în acest caz, atunci cu siguranţă ne putem gândi la varianta unui HDD extern. Un astfel de produs, folosit în condiţii normale, ne poate garanta siguranţa datelor de pe el pentru o foarte lungă perioadă de timp şi este o soluţie cât se poate de potrivită pentru a stoca informaţii preţioase de care nu avem nevoie în fiecare zi.

Unii probabil folosesc varianta clasică ce implică o unitate optică şi o multitudine de discuri de plastic. Când vorbim de doar câteva zeci de GB, să zicem că pare o idee OK, însă în timp aceştia se adună, ajungând la sute sau chiar mii de GB de date pe care vrem să le ştim în siguranţă. E o soluţie ieftină, însă foarte costisitoare din punctul de vedere al managementului. Cu un HDD extern, cu o simplă căutare, putem să găsim informaţia în câteva secunde, nu minute sau ore cât ar dura să cotrobăim după un disc anume.

HDD-urile externe sunt de multe feluri, forme şi dimensiuni. De această dată vă recomand unele simple, accesibile ca preţ şi care se încadrează în limita unui TB ca spaţiu de stocare. În funcţie de necesar, puteţi miza pe un HDD ce oferă o interfaţă simplă pe USB 2.0 sau puteţi încerca soluţii ce includ şi portul FireWire sau mai noul şi rapidul eSATA. Aşadar, staţi în siguranţă!

■ BogdanS

Seagate ST310005FPD2E3-RK

1



SPECIFICAŢII:
Specificaţii:
Interfaţă: USB 2.0, FireWire, eSATA
Cache HDD: 32 MB
Preţ: 529 Lei

LaCie d2 Quadra 1TB

2



SPECIFICAŢII:
Specificaţii:
Interfaţă: USB 2.0, FireWire, eSATA
Cache HDD: 32 MB
Preţ: 695 Lei

Western Digital WDH1Q10000E

3



SPECIFICAŢII:
Specificaţii:
Interfaţă: USB 2.0, FireWire800
Cache HDD: 16 MB
Preţ: 559 Lei

Buffalo DriveStation Combo 4 1TB

4



SPECIFICAŢII:
Specificaţii:
Interfaţă: USB 2.0, eSATA
Cache HDD: 16 MB
Preţ: 679 Lei

Transcend StoreJet 35 Ultra 1TB

5



SPECIFICAŢII:
Specificaţii:
Interfaţă: USB 2.0, eSATA
Cache HDD: 16 MB
Preţ: 559 Lei

Philips SPD5130CC

SPECIFICAŢII:
Specificaţii:
Interfaţă: USB 2.0
Cache HDD: 8 MB
Preţ: N/A

6



Samsung STORY Station HX-DU010EB

SPECIFICAŢII:
Specificaţii:
Interfaţă: USB 2.0
Cache HDD: 16 MB
Preţ: 390 Lei



7

Fujitsu-Siemens S26341-F103-L395



SPECIFICAŢII:
Specificaţii:
Interfaţă: USB 2.0
Cache HDD: -
Preţ: 419 Lei

8



9

Toshiba PX1396E-3T01

SPECIFICAŢII:
Specificaţii:
Interfaţă: USB 2.0
Cache HDD: -
Preţ: 389 Lei



10

Hitachi S1000U

SPECIFICAŢII:
Specificaţii:
Interfaţă: USB 2.0
Cache HDD: -
Preţ: 499 Lei

Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback

Ferrari Style...



Noul produs de la Thrustmaster, volanul cu force feedback Ferrari F430, a reuşit să mă surprindă. M-aş fi aşteptat ca următorul force feedback din această zonă de preţ - care este şi cea a modelului Thrustmaster FFB Clutch - să fie tot de genul acestuia, adică dotat cu ambreiaj şi cu un schimbător de viteze pe manetă. Iată, însă, că Thrustmaster a menţinut clasa acestui volan prin alte amănunte, foarte interesante.



În primul rînd, pedalele sunt, după mine, cele mai bune din tot ce a ajuns sub tălpile mele. Rezistenţa pe care o opun la apăsare este mare, dînd o senzaţie naturală, similară experienţei şofatului real. Mai mult decât atât, în partea dinspre soclu a pedalei de frînă este montat un magnet, iar în zona corespunzătoare de pe soclu este un altul, ambele orientate în aşa fel încât, spre cursa maximă a pedalei de frână, să se apropie unul de celălat cu polii de acelaşi semn. Astfel, forţa de respingere dintre cei doi magneţi „întăreşte" pedala de frână spre finalul cursei sale - nice touch, poţi fi mult mai precis astfel, iar apăsarea mai nervoasă, bruscă, a pedalei, nu mai este atât de periculoasă. Mi-a mai plăcut la pedale şi faptul că suprafaţa lor este din metal profilat. Soclul, deşi nu are o suprafaţă mare, stă foarte bine pe podea, fără a se deplasa, având o bună aderenţă.



Volanul este la rândul lui o surpriză plăcută. În primul rând, are un diametru mai mare decît al celorlalte modele de pe piaţă: 28 de centimetri, iar circumferinţa este complet trasă în cauciuc! Apoi, chiar sub fiecare padelă schimbătoare de viteze, pe butucul volanului, se află câte un buton. Utilitatea primă a acestora a fost pentru mine aceea de a atribui pe unul dintre ele frânei de mână şi pe al doilea privitului în spate. Dar, foarte important este faptul că poţi face aceste operaţiuni fără a mai lua mâna de pe padelele schimbătoare de viteze.

Şi acestea din urmă mi-au plăcut la F430. Sunt în întregime din metal şi nu au designul obişnuit, adică simetric faţă de orizontală. La F430 padelele de schimbare a vitezelor sunt semnificativ alungite în sus, ceea ce permite acţionarea uşoară a acestora chiar şi la unghiurile mari de rotire a volanului.

Iar, pentru că Thrustmaster F430 este o replică a volanului celebrului model Ferrari, nu putea să lipsească la fel de celebrul Manettino. Acesta este un comutator cu 5 poziţii, care permite schimbarea din mers a reglajului maşinii (ca 5 preseturi ale unui ansamblu de setări ce includ suspensia, tracţiunea, diferenţialul, rapoartele de viteză ale cutiei de viteze), în funcţie de condiţiile de cursă - spre exemplu, la venirea ploii sau la parcurgerea unei porţiuni îngheţate de traseu. Totuşi, pentru ca Manettino să funcţioneze, mai trebuie ceva, anume ca jocul să ofere suport pentru o asemenea funcţie, ceea ce este, încă, de domeniul viitorului.

Thrustmaster Ferrari F430 mi-a făcut o impresie foarte bună, este precis, puternic, excelent dotat sub toate aspectele, justificînd cu vârf şi îndesat preţul care, iniţial, mă surprinsese.

Ofertant: Ubisoft România, **Preţ:** 519 Lei

■ **Marius Ghinea**

Lenovo ThinkPad W700DS

Laptop dual display

Ofertant: Lenovo România, **Preţ:** 18896 Lei

Îmi imaginez deja că o să îmi spuneţi „ei şi ce?”, am mai văzut dintr-astea. Mulţi practică metoda celui de-al doilea monitor (rămas probabil de la vechiul desktop) conectat la laptop. Este mult mai uşor să lucrezi cu mai multe aplicaţii în acelaşi timp atunci când ai un desktop extins. Managementul ferestrelor deschise este mult mai simplu, iar asta te face mult mai eficient în lucru. Ce faci atunci când nu ai mereu la îndemână al doilea monitor şi eşti nevoit să înghesui totul într-un singur ecran? Nu-ţi faci probleme dacă ai în faţa ochilor acest model de notebook al celor de la Lenovo. ThinkPad W700DS vine cu ideea „măreaţă” de a oferi în permanenţă utilizatorilor cel de-al doilea ecran, oriunde ar fi. Practic, este printre primele modele ce dispun de această facilitate: cel de-al doilea ecran de dimensiuni ceva mai mici este „ascuns” sub ecranul principal. Acesta se extrage în lateral, iar în momentul în care este complet extins, automat este activat şi luat în primire de către sistemul de operare. Nu ştiu din ce motive s-a ales ca acest ecran secundar să fie atât de redus ca dimensiuni, din moment ce ecranul principal este unul de 17 inchi. În orice caz, cine doreşte să lucreze eficient îşi poate ţine afişate în permanenţă aplicaţiile importante pe ecranul principal, în timp ce diversele unelte, toolbar-uri sau widget-uri stau frumos înşirate pe ecranul secundar de doar 10,6 inchi. Surprizele nu se opresc aici. La fel ca şi în cazul oglinzilor retrovizoare de la maşini, acest monitor secundar poate fi ajustat astfel încât unghiul de vizualizare să fie unul cât mai confortabil.

În ciuda designului său mai „pătrăţos”, este o adevărată bestie. Lista de specificaţii este impresionantă şi asta nu poate decât să mă încânte şi de aceea am să v-o împărtăşesc şi vouă. Cap de afiş este recent lansatul procesor Intel Core 2 Quad Core Extreme sau, pe scurt, Q9100, ce dispune de patru core-uri şi rulează la frecvenţa de 2,53 GHz. Lenovo ThinkPad W700DS este livrat din start cu 2 GB de memorie de tip DDR3, extensibilă până la 8 GB, în timp ce capacitatea de stocare este de până la 400 de GB, formaţi din închegarea într-un mic RAID a două HDD-uri SATA ce-şi rotesc ameţitor platanele la o viteză de 7200 de rpm. Dacă tot vorbim de un notebook special cu două ecrane, de ce să nu amintim şi de cipul grafic Nvidia Quadro FX 3700M care le şi pune la muncă, având posibilitatea de a afişa pe ecranul principal o rezoluţie nativă de 1920x1200. Conectica este extrem de bogată, oferind practic posibilitatea de a conecta şi a te conecta la orice tip de device şi serviciu de care dispui.

O suprafaţă destul de mare, de aproximativ 120x80 cm din zona palm-rest-ului, este dedicată „tabletei” Wacom. Aceasta este foarte bine înglobată în peisaj, iar tot ce trebuie să faci este să scoţi din lateral „pixul” digital şi să începi să desenezi.

Seria de inovaţii nu se opreşte aici. În cazul în care eşti un fan înrăit al fotografiilor sau utilizezi aplicaţii de tip CAD/CAM, trebuie să ai mereu afişate pe ecran culorile potrivite. Orice lucrare grafică poate avea efecte dezastruoase dacă de exemplu o afişezi pe un alt monitor. Din acest motiv, producătorii au inclus un senzor de calibrare a culorilor ce se asigură că standardul Pantone este întotdeauna respectat.



Empire PS-2120D

New 2.1 desk sound





Chiar dacă suntem obişnuiţi să folosim calculatorul doar în faţa unui birou, nu înseamnă că nu putem să ne distrăm şi în aceste condiţii. O melodie, un joc sau un film prind viaţă în momentul în care sunetul ce le însoţeşte este mai melodios. Asta aş putea spune şi despre acest sistem audio 2.1 al celor de la Empire. De-a lungul timpului, acest producător a lansat o serie de produse de calitate, iar acest lucru se remarcă şi la acest model de boxe. Dimensiunile nu sunt foarte mari, însă puterea totală RMS depăşeşte cu uşurinţă bariera celor 100 de waţi. Întreaga suprafaţă a incintelor este realizată din material lemnos, în timp ce amplificatorul stereo inclus conferă o dinamică deosebită sunetului. Empire PS-2120D dispune şi de o telecomandă... cu fir, foarte atractivă, ce include şi doi conectori mereu la îndemână pentru căşti şi microfon.

Ofertant: ITDirect, **Preţ:** 512 Lei

D-Link DNS-323 Network Storage Enclosure

Vesta de salvare a PC-ului tău



În momentul când citeşti aceste rânduri, e posibil ca una dintre partiţiile HDD-ului calculatorului tău să fie aproape plină sau deja să primeşti mesaje de atenţionare cu privire la acest aspect. În caz că nu ţi se întâmplă acest lucru, ei bine... ai puţintică răbdare. Va veni şi vremea aceea.

Între timp, să revenim la problema noastră. Avem nevoie de spaţiu, cât mai mult spaţiu. De obicei, acest lucru se rezolvă foarte simplu. Montarea unui nou HDD în PC nu e o problemă. Durerea cea mai mare apare atunci când ne lovim de pierderile de date. Un HDD de capacitate mare poate crea un adevărat dezastru în cazul apariţiei unei defecţiuni. Date valoroase pot fi pierdute fără să-ţi dai seama. Din acest motiv, cei de la D-Link oferă o soluţie foarte simplă ce îţi permite să ţii informaţiile preţioase într-un mediu mai sigur. D-Link DNS-323 este un device pentru acasă ce poate adăposti două HDD-uri SATA. Informaţia stocată pe acestea este în siguranţă deoarece se poate folosi tehnologia Raid 1, prin intermediul căreia se realizează în permanenţă o imagine de siguranţă pe unul din HDD-uri. Pentru a facilita un acces cât mai rapid la date, D-Link DNS-323 foloseşte o interfaţă Ethernet de tip Gigabit.

Din moment ce poţi accesa acest device prin intermediul propriei reţele, producătorii au inclus şi un port USB cu ajutorul căruia poţi accesa o imprimantă prin intermediul funcţiei de print server de care dispune. Tot inclus este şi serverul de FTP. Datorită acestei funcţii, poţi să accesezi informaţiile conţinute pe aceste HDD-uri practic de oriunde, prin intermediul unei conexiuni internet. Tot ce trebuie să faci este să configurezi propriul router să faciliteze astfel de conexiuni către acest echipament. Restul e o joacă de copii.

Ofertant: Partenerii D-Link, **Preţ:** 455 Lei

Edimax MA-2000 Digital Network Media Adapter

Media Center Reloaded

Ofertant: Partenerii Edimax, **Preț:** 520 Lei

Bătrânul DVD player ce şade acum mâhnit şi plin de praf pe raftul de sub televizor a mai primit fără să vrea o lovitură în plex. Din momentul în care cei de la Edimax s-au hotărât să lanseze acest Media Player, parcă fenomenul de Media Center a luat o amploare din ce în ce mai mare. Practic vorbim de acelaşi concept: un echipament asemănător cu multe altele, ce facilitează vizualizarea de filme, poze şi redarea de melodii de pe un anumit tip de mediu de stocare pe un TV, fie el LCD sau plasmă. Asemănările continuă în unele cazuri şi cu formatele de fişiere ce pot fi redate. Amintim de WMV, MKV, MPEG-4, DivX, Xvid, RMVB, ISO, H.264 şi WMA pentru partea de decodare video, în timp ce pentru sunet avem MP3, OGG, AAC, FLC şi chiar WAV. Conectica este şi ea construită în jurul aceluiaşi conector HDMI de tip 1.1, acompaniat îndeaproape de unul optic şi S/PDIF pentru sunet şi portul USB pentru device-uri de stocare externe. Dacă totuşi eşti o persoană mai pretenţioasă, atunci trebuie să ştii că acest device poate afişa o imagine cu o rezoluţie de maximum 1280 x 720, echivalentul standardului 720P.

De acum încolo încep să apară diferenţele. În cazul lui Edimax MA-2000, putem vorbi de existenţa unui port Ethernet ce facilitează accesul către diverse materiale stocate pe calculatoare din reţea sau internet. Dacă tot intră în discuţie şi o conexiune la internet, atunci producătorii au zis să ofere o mână de ajutor utilizatorilor implementând în firmware-ul acestui device şi un client de BitTorrent. Astfel, dacă ai conectat la portul USB un HDD extern, poţi să foloseşti această combinaţie într-un mod cât se poate de economic. Eficienţa lui în comparaţie cu un PC apare în momentul în care ţii cont şi de consumul de energie, caz în care cu acest echipament ai de „irosit" doar aproximativ 10-15 waţi.

Edimax MA-2000 se foloseşte de o distribuţie Linux personalizată pentru nevoile şi caracteristicile acestui dispozitiv, iar prin acest lucru se oferă şi posibilitatea de a arunca un ochi la ce se întâmplă prin jurul locuinţei. Dacă ai pus la punct un mini-sistem de supraveghere cu camere video IP tot marca Edimax, cu acest dispozitiv te poţi conecta la acestea, urmărind imaginile live direct pe ecranul televizorului.



Infosec PFS 7 TCGE

Protecţie şi siguranţă

Ofertant: ITDirect, **Preţ:** 103 Lei

Echipamentele electronice sunt supuse zilnic la fel şi fel de „teste". Majoritatea trec cu brio peste ele şi îşi văd în continuare de treabă, asigurându-ne confortul şi starea de bine. Totuşi există şi situaţii excepţionale când anumite lucruri scapă de sub control şi pot crea reacţii în lanţ, distrugând tot în calea lor. Mă refer la echipamentele care stau mai tot timpul în priză, echipamente pe care le folosim zilnic şi în care am investit sume exorbitante. La ora actuală, există o varietate de sisteme de protecţie pentru echipamente electronice, fiecare cu avantajele şi dezavantajele sale. În acest moment avem spre testare o soluţie ceva mai simplă, dar eficientă, realizată de către cei de la Infosec. Este vorba de un prelungitor cu protecţie şi împământare în care pot fi conectate tot felul de echipamente electronice ce dispun de conector shuko. Acest prelungitor protejează echipamentele conectate în el de supratensiuni şi variaţii ale tensiunii electrice în timpul trăsnetelor şi fulgerelor. Pentru că orice sursă de tensiune furnizată din exteriorul locuinţei poate fi un real pericol, în acest prelungitor pot fi protejate şi echipamente ce sunt conectate la liniile de telefon sau Ethernet şi cele conectate la cablurile coaxiale de TV. În acest fel se asigură o protecţie eficientă, creând o zonă tampon între echipamentele electronice din interior cu conexiunile şi firele ce vin din exterior.



Mionix Saiph 3200 Gaming Mouse

Performance: Level Upgrade



În urmă cu puţin timp am avut onoarea de a face cunoştinţă cu unul din primele mouse-uri de gaming din portofoliul celor de la Mionix. Sunt tineri, proaspeţi şi… foarte ambiţioşi. Acest lucru l-am constatat chiar foarte repede din momentul în care am fost pus faţă în faţă cu un model de mouse de gaming superior din punctul de vedere al performanţelor. Mionix Saiph 3200 este practic un alt mouse, complet diferit de predecesorul său. Poate există mici asemănări din punctul de vedere al designului, însă cireaşa de pe tort este dată de rezultatele sale. Să le luăm pe rând. În primul rând, trebuie să pun un mic disclamer cu privire la acesta. Dacă predecesorul său, Saiph 1800, era un mouse de gaming, ei bine, acesta este un mouse de gaming… pentru maniaci sau profesionişti. Upgrade-urile sunt evidente. În primul rând, logoul celor de la Minix a devenit mai agresiv, mai vizibil. Apoi se constată îmbunătăţiri majore la capitolele ergonomie şi funcţionalitate. Vorbim de aceeaşi suprafaţă de tip „soft-skin" cu proprietăţi antialunecare ce acoperă întregul mouse, la care s-a adăugat un material cauciucat aplicat în zona degetului mare pentru o aderenţă şi mai bună. Avantajul major al acestui mouse îl reprezintă upgrade-ul senzorului laser, ce-i conferă o senzitivitate de maximum 3200 de dpi, făcându-l practic capabil să funcţioneze ireproşabil pe aproape orice suprafaţă. În liga aşilor, orice mişcare greşită poate fi fatală, iar pentru a fi sigur că acest lucru nu se întâmplă celor care folosesc un astfel de mouse, cei de la Mionix au inclus în dotarea standard şi un sistem de ajustare pe bază de greutăţi, astfel încât jucătorul are posibilitatea de a adăuga sau echilibra într-un fel sau altul balanţa cu până la 27 de grame extra. La fel ca şi în cazul modelului precedent, Saiph 3200 oferă posibilitatea ca, la o simplă apăsare de buton, sensitivitatea senzorului laser să poate fi ajustată în şapte paşi cu valori cuprinse între 400 şi 3200 dpi.

În mâna unui „connaisseur", un astfel de mouse poate deveni o armă foarte periculoasă împotriva inamicilor, mai ales când elemente ca precizia, ergonomia şi un pic de atenţie la micile detalii pot face atât de uşor diferenţa.

Ofertant: PC-Coolers.ro, **Preţ:** 203 Lei



Antec Two Hundred

Home, sweet home

O carcasă bună este greu de găsit zilele acestea. Varietatea de modele şi branduri este atât de mare încât ajungem ca de fiecare dată să decidem achiziţia în funcţie de preţ. Dacă în acel preţ avem parte şi de calitate, atunci ne putem considera chiar fericiţi. O sugestie de acest gen avem de la Antec cu modelul Two Hundred care, coincidenţă sau nu, are un preţ identic cu denumirea. Carcasa în sine este bine realizată, nu e foarte încărcată, fără briz-brizuri şi extrem de practică. Avantajul acesteia este fluxul de aer din interior. Un flux de aer bun înseamnă şi performanţe deoarece se asigură în permanenţă o temperatură constantă componentelor din interior. La achiziţionare, odată cu această carcasă, primeşti şi un ventilator de 140 de mm de tip TwoCool montat în partea superioară a carcasei şi un ventilator de 120 de mm tot de tip TwoCool amplasat în partea din spate pentru a asigura eliminarea cât mai rapidă a aerului cald din interior. Amplasarea sursei de alimentare se realizează în partea de jos, astfel se asigură un acces mult mai facil către restul componentelor. În partea din faţă există 10 bay-uri, 6 de 3,5 inchi, 3 de 5,35 inchi şi un singur slot de 3,5 pentru HDD-uri de tip hot swap.

Ofertant: ITDirect, **Preţ:** 218 Lei

Belkin Enhanced Wireless Starter Kit N150 F5Z0141cm

Ofertant: Partenerii Belkin, **Preţ:** 299 Lei

Wireless de urgenţă



Treaba asta cu reţelele nu e chiar atât de simplă precum pare. Există fel şi fel de protocoale şi specificaţii de care trebuie să ţinem cont. Faptul că acum oricine poate pune pe picioare o reţea de calculatoare de bază se datorează în special producătorilor de echipamente. În ideea de a fi cât mai user friendly, aceştia au dezvoltat tot felul de aplicaţii şi interfeţe atât de uşor de folosit încât din aproape două clicuri am rezolvat treaba. Cam aşa stă situaţia şi cu acest model de router al celor de la Belkin. Există un set de opţiuni de bază pe care utilizatorul le parcurge rapid într-un wizard scurt. În cazul în care vrem să mergem mai departe, se poate trece în modul avansat, unde, spre norocul nostru, fiecare opţiune este însoţită de câteva rânduri în care se explică foarte clar efectele pe care le poate avea o anumită setare.

Din moment ce am trecut şi prin aceste opţiuni, practic jumătate din drum este parcurs. Pentru a ajunge la destinaţie, trebuie să facem câteva reglaje şi în opţiunile PC-urilor sau ale notebook-urilor. Ţac-pac şi gata treaba. Urmează partea de optimizare, pentru a obţine tot ce e mai bun din conexiunile proaspăt create. Dacă alegem varianta wireless, atunci e bine să folosim dongle-ul USB ce însoţeşte acest kit. Majoritatea laptopurilor sau a altor echipamente wireless sunt prevăzute doar cu module wireless compatibile cu standardul 802.11 b sau g. Rata de transfer a datelor prin această tehnologie este foarte redusă în comparaţie cu cantităţile de date pe care le transferăm zilele acestea. Din această cauză putem migra către standardul 802.11 n, ce permite transferuri de date de până la 150 de Mbps, mult mai realiste în vremurile actuale.



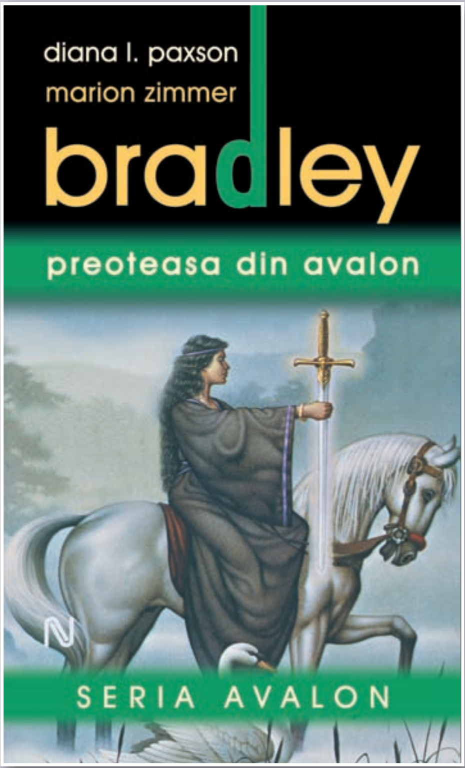
■ **BogdanS**

Titlu: Preoteasa din Avalon

Autori: Diana L. Paxson & Marion Zimmer- Bradley

Traducător: Antuza Genescu

Colecţie: Nautilus



Preoteasa din Avalon este povestea captivantă a prinţesei britanice Eilan, cunoscută de romani ca Elena. Călătoria sa începe în Avalon, unde se îndrăgosteşte de un ofiţer roman, hărăzit unui destin glorios. O iubire interzisă, pentru care va plăti scump, având să fie alungată din Avalon. Întâi ea va cunoaşte fericirea, odată cu naşterea copilului ei, dar şi durerea, când alesul inimii sale e obligat să aleagă între ea şi imperiu.

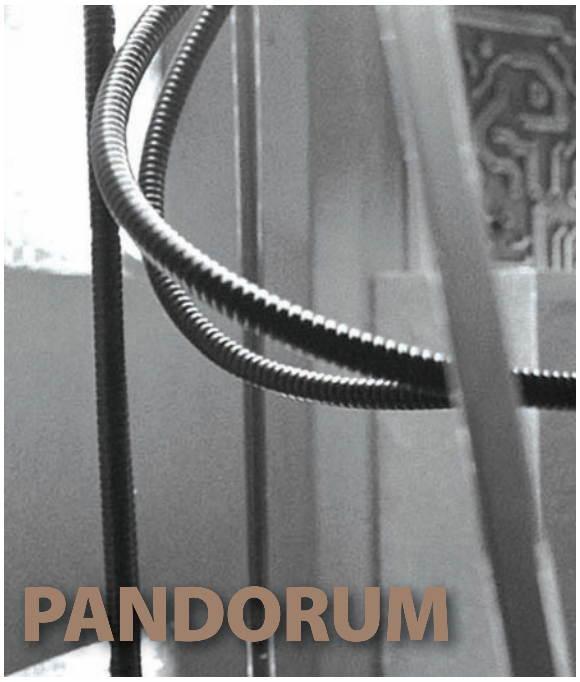
Când fiul ei, Constantin, ajunge împărat, descoperă treptat că joacă un rol mult mai important decât cel al unei mame obişnuite...
Elena se trezeşte în mijlocul unor evenimente cruciale din istoria Imperiului Roman de Apus, încercând să construiască o punte între lumea păgână a Zeiţei şi noul imperiu creştin. Ca împărăteasă-mamă, porneşte în călătorie spre Ţara Sfântă, pentru a descoperi adevărul care transcende atât vechea, cât şi noua religie.

Legiunile de fani care adoră seria Avalon vor vedea că promisiunile celorlalte volume sunt respectate cu prisosinţă în Preoteasa din Avalon, iar pe cei ce pătrund întâia oară în universul lui Marion Zimmer Bradley îi aşteaptă o întâlnire magică.

CÂŞTIGĂTORII LUNII SEPTEMBRIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia septembrie, ce a avut ca premii **cinci romane Jucatorii de pe Titan de Ph. K. Dick**, sunt: **Mititelu Adrian** din Ciuperceni, **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca, **Lemeni Laurenţiu-Nicolae** din Bucureşti, **Constantin Laura** din Câmpulung Muscel şi **Dinga Marius** din Poiana Ţapului.

Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail sofia_grigore@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



PANDORUM

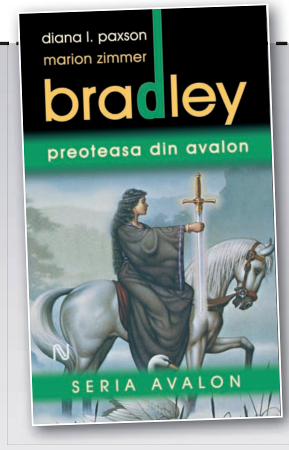
Cât de mult v-a plăcut Sunshine, pe o scară de la 1 la Blade Runner? Dar Event Horizon? Dar Alien(s)? Ei bine, Pandorum preia atmosfera apăsătoare de izolare în cosmos a acestor trei filme şi o duce la paroxism. Nu e nimic mai înfricoşător într-un horror SF decât întunericul şi imagini ocazionale ale unui duşman pe care nu-l identifici complet până la final, iar producătorii filmului de faţă au creat un tour de force cu aceste noţiuni.
Premisa filmului este că prin secolul 22 suprapopularea Pământului a forţat omenirea să găsească o altă planetă cu condiţii similare pe care să înfiinţeze o colonie. Caporalul Bower (Ben Foster – Alpha Dog, Hostage, 3:10 To Yuma) se trezeşte la bordul navei Elysium, alături de alţi 60 de mii de pasageri aflaţi în criostază. După ce îl trezeşte din stază pe locotenentul Payton (Dennis Quaid – Wyatt Earp, Vantage Point), cei doi explorează nava, căutând alţi pasageri conştienţi şi informaţii despre ce exact s-a întâmplat cu nava, aparent goală. Pasagerii care au suferit mutaţii severe, o condiţie psihică ce cau-

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă unul dintre cele cinci romane Preoteasa din Avalon de Diana L. Paxson răspunzând la întrebarea:

Sub ce nume era cunoscută prinţesa britanică Eilan de romani?

- Emanuela ☐
- Elena ☐
- Pişpirela ☐



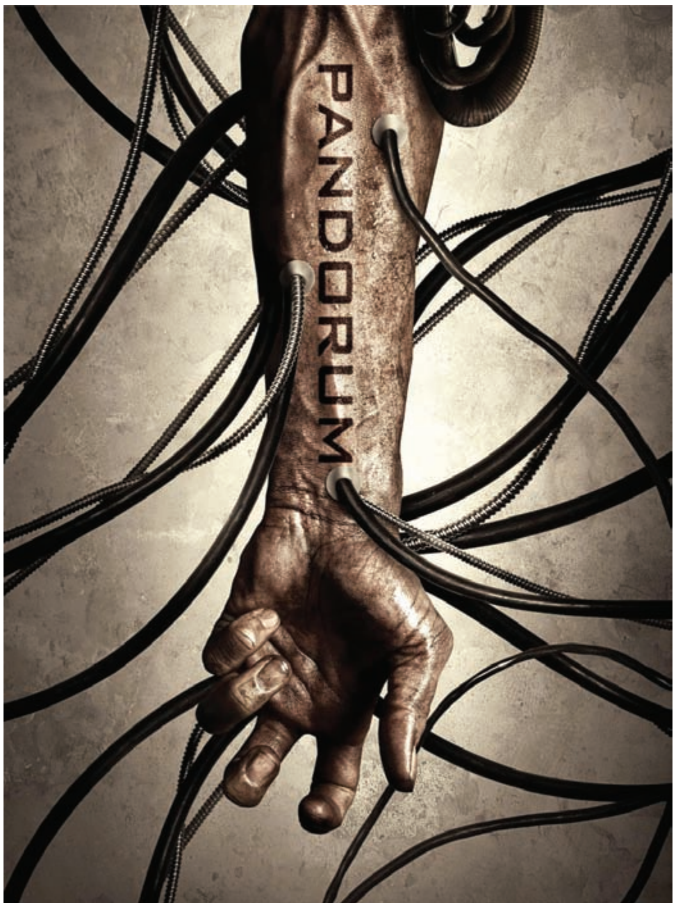
Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate
Cod Poştal Judeţ
Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 decembrie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna ianuarie 2010 a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



zează halucinații severe și turbare, precum și o serie de întorsături neașteptate îi pasc la fiecare colț.

Trebuie spus că Pandorum nu e o revoluție. Dacă permiteți o analogie cu jocurile pe calculator, seamănă cu Dead Space – în sensul că nu aduce foarte multă inovație, dar e bine executat și jonglează destul de spectaculos cu noțiuni pe care le cunoaștem deja. Întorsăturile nu sunt extrem de previzibile, fără să intre la categoria „mindfuck". De fapt, veteranii genului vor fi asaltați de deja-vu-uri, șoptind undeva în spatele minții „Uite aici Ridley Scott. Uite aici Neil Marshall. Uite aici Paul W.S. Anderson". Însă designul navei, efectele speciale sau conceptele grafice ale creaturilor cu care se luptă echipajul sunt reușite și plauzibile, iar latura horror este destul de intensă și ritmată. De recomandat să ieșiți la acest film cu vreo nouă cucerire, în speranța că vi se va cățăra în brațe după câteva sperieturi sănătoase.



www.nerdbastards.com/2009/10/01/hail-optimus-full-of-prime



De câte ori te duci la biserică pe an? De ~300 de ori, eh? Ești credincios, eh? Îți e frică de Doamne-Doamne... E bine să fii crescut cu frica de Dumnezeu. Măcar așa nu trebuie să cauți răspuns la tot felul de întrebări sâcâitoare. Cine ești? De ce ești aici pe pământul ăsta? De ce trebuie să suferi de foame și de sete? De ce unii au și tu nu? Și, în principiu, de ce fiecare regulă e cu să nu, să nu, să nu...

Ajungem iar la casa Domnului, unde pe pereți și pe geamuri sunt tot felul de ingineri în fuste care ba au omorât balaurul (și nu, nu este Făt Frumos), ba au omorât două milioane de păgâni, devenind sfinți, și tot așa. Iată că niște indivizi un pic mai deschiși la minte au văzut arta din spatele vitraliilor și au ignorat mesajul. Astfel nu au considerat un păcat de moarte să transforme vitraliul în bandă desenată. Ce a ieșit puteți vedea după ce intrați pe site-ul de mai sus.



www.stonepages.com

Vreme de19 ani, din dragoste de bolovani, niște oameni au catalogat, pozat și indexat pentru pura lor plăcere 529 de situri arheologice, unde punctul maxim de atracție erau bolovanii. Și cum cineva trebuia să plătească pentru distracția lor, au inventat repede o scuză că ar fi benefic pentru restul omenirii să își cunoască istoria, să afle de unde au plecat, unde au ajuns și alte prostii de genul ăsta. Evident că unii i-au crezut și le-au încărcat rucsacurile cu bani și biscuiți și i-au trimis pe coclauri. Cum rezultatul trebuia să fie cumva împrăștiat și lumii, au făcut un site pe web (nu arheologic), unde poți vedea toate locurile pe unde ei au umblat și au făcut grătare în vetre vechi de mii de ani.

www.vanishingtattoo.com



Think before you ink! Adică nu te mâzgăli pe corp înainte să te gândești bine la ce vrei să îți desenezi. Ar fi păcat să strici bunătate de piele desenând un tigru cu creion chimic sau unul tipic cu I <3 mom. Site-ul de față îți prezintă un muzeu al tatuajelor, o galerie bine dotată cu tot felul de modele și, în principiu, cam tot ce ar trebui să te intereseze dacă vrei să îți bați un tatuaj pe corp.



Imagine trimisă de DanY. Prost moment ți-ai ales să sângerezi.



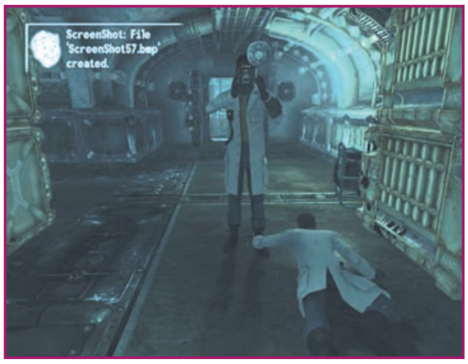
Imagine trimisă de Radu Ionuț. Un nou element de decor pe circuitele din NFS Shift.



Imagine trimisă de Levy Rex. Damn. I forgot my pogo stick. Again.



Imagine trimisă de Ryu. Doar un zbor de rutină.



Imagine trimisă de Vlad. Uită-te la cameră și zi: I-am împușcat pe tata.



Imagine trimisă de Ciprian Caloian. Dă-i acum că nu vede!



Imagine trimisă de Itachi Mihai. Spider-Man face o nouă victimă.

Câștigătorul din acest număr este DanY

Trimiteți imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL și ai CARTEA la CEL MAI MIC PREȚ

www.chip.ro/librarie

economisești 34% față de prețul de copertă

Abonament „START”

Revista		Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD	6 apariții			40,00 lei	
CHIP cu CD	12 apariții			72,00 lei	
CHIP cu DVD	6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu DVD	12 apariții			112,50 lei	
LEVEL	6 apariții			69,00 lei	
LEVEL	12 apariții			119,00 lei	
PC PRACTIC	6 apariții			39,00 lei	
PC PRACTIC	12 apariții			75,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	6 apariții			45,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	10 apariții			79,00 lei	
				Total general de plată:	

Abonament „BONUS”

Te abonezi pe un an la oricare **2 REVISTE** și primești **GRATUIT** o carte la alegere

Revista		Alegeți cele 2 abonamente	Preț abonament	SQL. Dialecte DB2, Oracle, PostgreSQL și SQL Server	Proiectarea algoritmilor	Programarea în Web 2.0	Ghid de fotografie digitală	Business Mind	Marea carte a jocurilor minții	Învață-mă	Pistolarul	Hyperion
				Alege cartea primită GRATUIT								
CHIP cu CD	12 apariții		72,00 lei									
CHIP cu DVD	12 apariții		112,50 lei									
LEVEL	12 apariții		119,00 lei									
PC PRACTIC	12 apariții		75,00 lei									
FOTO VIDEO Digital	10 apariții		79,00 lei									
Te rugăm să calculezi valoarea abonamentelor:		TOTAL:	.... lei									

Abonament „CEL MAI MIC PREȚ”

Abonează-te pe un an la REVISTĂ și ai **CARTEA LA CEL MAI MIC PREȚ**

			PACHETUL IT				PACHETUL BUSINESS			PACHETUL ENCICLOPEDII		PACHETUL SCIENCE & FICTION	
		Titlul cărții	SQL. Dialecte DB2, Oracle, PostgreSQL și SQL Server	Proiectarea algoritmilor	Programarea în Web 2.0	Ghid de fotografie digitală	Business Mind	Traversarea abisului	Karaoke Capitalism	Marea carte a jocurilor minții	Învață-mă	Pistolarul	Hyperion
		Preț întreg carte:	~~87,95~~ lei	~~36,95~~ lei	~~26,95~~ lei	~~54,95~~ lei	~~49,00~~ lei	~~49,00~~ lei	~~49,00~~ lei	~~64,90~~ lei	~~99,00~~ lei	~~48,90~~ lei	~~49,90~~ lei
		Preț promo carte împreună cu orice abonament pe un an	**29,90** lei	**15,90** lei	**10,50** lei	**19,50** lei	**14,50** lei	**24,50** lei	**24,50** lei	**19,50** lei	**59,40** lei	**17,90** lei	**18,90** lei
Valoare unui abonament la revista		Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	**Preț promoțional abonament + carte**				**Preț promoțional abonament + carte**			**Preț promoțional abonament + carte**		**Preț promoțional abonament + carte**	
CHIP cu CD 12 apariții	72		101,90 lei	87,90 lei	82,50 lei	91,50 lei	86,50 lei	96,50 lei	96,50 lei	91,50 lei	131,40 lei	89,90 lei	90,90 lei
CHIP cu DVD 12 apariții	112,5		142,40 lei	128,40 lei	123,00 lei	132,00 lei	127,00 lei	137,00 lei	137,00 lei	132,00 lei	171,90 lei	130,40 lei	131,40 lei
LEVEL 12 apariții	119		148,90 lei	134,90 lei	129,50 lei	138,50 lei	133,50 lei	143,50 lei	143,50 lei	138,50 lei	178,40 lei	136,90 lei	137,90 lei
FOTO VIDEO Digital 10 apariții	79		108,90 lei	94,90 lei	89,50 lei	98,50 lei	93,50 lei	103,50 lei	103,50 lei	98,50 lei	138,40 lei	96,90 lei	97,90 lei
PC PRACTIC 12 apariții	75		104,90 lei	90,90 lei	85,50 lei	94,50 lei	89,50 lei	99,50 lei	99,50 lei	94,50 lei	134,40 lei	92,90 lei	93,90 lei

*Oferta este valabilă în limita stocului disponibil

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârstă Ocupație

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poștal Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal/ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul Semnătura

Plata se poate efectua prin:

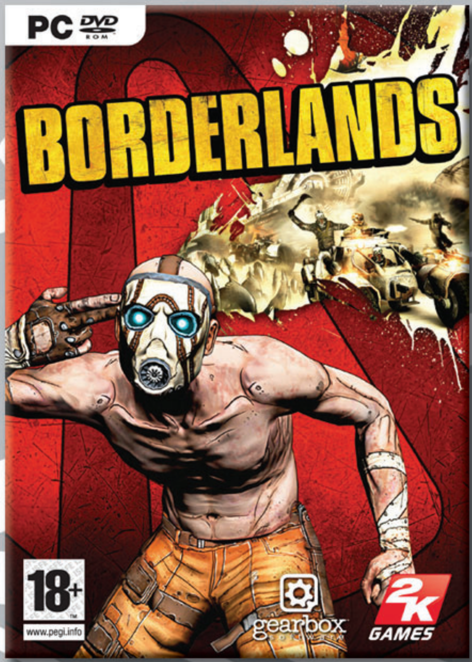
- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brașov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

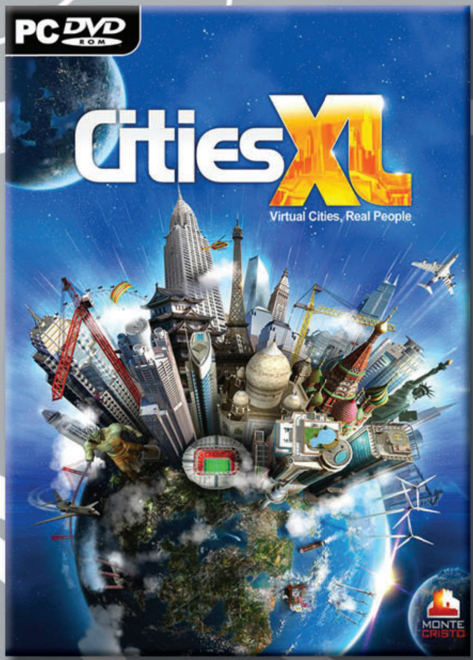
Isterie în preerie



Clădeşte-ţi oraşul visurilor



Rocku' sparge blocu'!



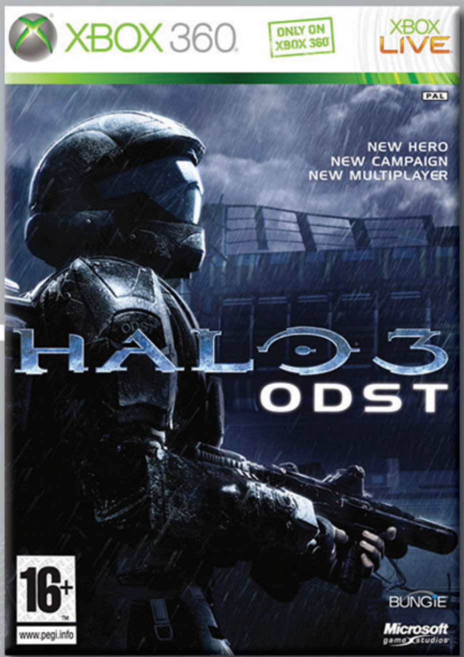
Codemasters scoală dragonu' şi atacă ArmA



RPG ca la mama acasă



Un nou erou, altă misiune



abonamentul Fluture 9

atât de uşor încât nu-l simţi



- 100 de minute în reţea
- 5 MB pentru internet pe mobil
- 7 euro credit inclus pentru opţiunile PrePay

totul cu 9 euro

e timpul să vii la Orange

www.orange.ro

TVA inclus; ofertă valabilă până la 15 noiembrie 2009

orange™